

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA, SEDE QUITO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
DE LA EDUCACIÓN**

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**PROYECTO DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN
DE TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL PARA EL DESARROLLO**

**TEMA: SOCIALIZACIÓN EN LAS ESCUELAS MUNICIPALES
DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, MEDIANTE
PRODUCTOS COMUNICATIVOS**

KARLA LORENA LUCERO BENAVIDES

PROFESOR TUTOR: DIMITRI MADRID MUÑOZ

QUITO – ECUADOR

2006

DEDICATORIA:

A mi abuelita y mi madre:

Erlinda María Rojas

Jacqueline Benavides Rojas

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, abuelita y hermanos por haber confiado y apoyado en mi formación académica e impulsada a continuar con mi carrera a pesar de las caídas, obstáculos que se me presentaron en el camino supe levantarme y llegar al final.

Agradecer de todo corazón a mi tutor el Licenciado Dimitri Madrid Muñoz por haber compartido y guiado sus enseñanzas en la elaboración de este proyecto en beneficio de los niños y el rescate de la identidad cultural.

Para todos quienes estuvieron a mi lado en el desarrollo del proyecto Gracias mil Gracias por confiar en mí y no dejarme sola.

Karla Lorena

INTRODUCCION	
OBJETIVO GENERAL	
OBJETIVO ESPECÍFICO	
METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS	
CONTENIDO DEL INFORME	

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEORICOS DEL PROYECTO

1.1 INTRODUCCION	6
1.2 LA COMUNICACIÓN – DEFINICIONES	6
1.2.1 EPISTEMOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN	9
1.2.1.1 Escuela Clásica	9
1.2.1.2 Escuela de Chicago	10
1.2.1.3 Escuela de Frankfurt	10
1.2.1.4 Escuela de Palo Alto	12
1.2.1.5 Escuela Latinoamericana de la Comunicación	13
1.3 PROYECCIÓN DE LA TEORÍA EN LA GESTIÓN DEL PROYECTO	16

CAPÍTULO II

LA SOCIALIZACION Y EL JUEGO

2.1 INTRODUCCION	19
2.2 LA SOCIALIZACIÓN EN EL JUEGO	20
2.2.1 Definición de Socialización	20
2.2.2 Tipos de Socialización	20
2.2.2.1 Socialización Primaria	20
2.2.2.2 Socialización Secundaria	20
2.2.3 Proceso de Socialización	21
2.2.4 Agentes de Socialización	21
2.3 DEFINICION DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	22
2.3.1 Los Juegos Tradicionales	26
2.3.1.1 Las Bolas o Canicas	28
2.3.1.2 Los Trompos	28
2.3.1.3 La Rayuela	29

2.3.1.4 Sin que te Roce	30
2.3.1.5 El Palo Encebado	31
2.3.1.6 El Territorio	31
2.3.1.7 La Cebolla	32
2.3.1.8 La Soga	32
2.3.1.9 Las Ollas Encantadas	32
2.3.1.10 El Puente se ha Caído	33
2.4. COMENTARIO FINAL	33

CAPÍTULO III

TRABAJO DE CAMPO

3.1 INTRODUCCIÓN	35
3.2 CONTACTO CON LOS NIÑOS Y LOS JUEGOS TRADICIONALES	36
3.3 INFORME DE ENTREVISTAS A EXPERTOS EN JUEGOS TRADICIONALES.	39
3.4 EDUCOMUNICACIÓN Y LOS NIÑOS	41
3.5 PROYECCIÓN DE RESULTADOS	43

CAPÍTULO IV

PRODUCTOS COMUNICATIVOS

4.1 INTRODUCCIÓN	45
4.2 TRÍPTICO	45
4.2.1 Elementos	46
4.2.2 Lenguaje apropiado	46
4.2.3 Estructura	47
4.3 AFICHE	49
4.3.1 Elementos	49
4.3.2 Lenguaje	50
4.3.3 Estructura	50
4.4 AUDIOVISUAL	52
4.4.1 Guión de video de los Juegos Tradicionales	53
4.5 REFLEXION FINAL	69

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 LA GESTIÓN DEL PROYECTO 70

5.2 GRUPO META 72

5.3 FAMILIA Y GRUPO META 72

5.4 PERSPECTIVAS Y PROYECCIONES 73

5.5 APLICABILIDAD DE ESTUDIO 74

BIBLIOGRAFÍA 75

ANEXOS 77

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tuvo como finalidad realizar productos comunicativos para la difusión de los juegos tradicionales en escuelas municipales, para retomar las costumbres y tradiciones de los antepasados en los niños de hoy en día.

Como premisa de partida entendemos a la comunicación como base del desarrollo del ser humano por lo cual fue necesario analizarla desde las escuelas de pensamiento que describen la evolución de la misma frente al progreso del hombre en la humanidad. Los aportes teóricos sistematizado han servido para poder relacionar al ser humano con el juego, la socialización y la comunicación en el tiempo y el espacio.

La socialización ayuda a que el ser humano se relacione con el otro. Negros, mestizos, indígenas, hombres y mujeres, sin importar la edad, condición social o procedencia, jugaban y se divertían. No se necesitaba comprar nada, sino simplemente se podía utilizar un pedazo de papel para hacer aviones, barcos y poder divertirse sanamente.

Con estos antecedentes este proyecto buscó recuperar parte de la identidad cultural contenida en los juegos tradicionales que hoy son una historia que anhela recobrar importancia y reintegrarse a la vida cotidiana de la gente en los procesos de comunicación y socialización. Se ha pensado en los niños para que vuelvan a compartir, comunicarse y relacionarse con el otro a través de la práctica de estos juegos en los que se debe utilizar el ejercicio físico, dinámico y mantener la mente relajada y el cuerpo sano, alejándose por un momento de la violencia que los medios presentan.

Se observa a sí mismo como las nuevas tecnologías que lo convierten en un ser individualista e inactivo o simplemente en un sujeto improductivo que se pasa frente al televisor o computador varias horas.

Retomando los Juegos tradicionales (las rondas, las canicas, el trompo, las ollitas, la sogá) se pudieron reconstruir los procesos de comunicación y socialización, porque

fueron actividades que se realizaban en grupos de más de dos personas en las que todos participaban y se divertían.

Los juegos tradicionales invitaban a los competidores a trepar un imposible 'palo encebado', a saltar una soga, o lanzar una ficha y brincar con un solo pie la rayuela o a formar dos grupos para jugar al territorio, al puente se ha caído, y hasta hacer bailar a un pequeño trozo de madera llamado “Trompo”, tingar a unas cuantas canicas o simplemente compartir y medir fuerzas con la cebolla, las ollitas encantadas. ... Todos esos juegos eran parte de la memoria de los habitantes de Quito y por tanto historia de la ciudad.

Es necesario entender la génesis del juego como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto es fundamental. Es importante recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes), para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad.

El proyecto produjo tres productos comunicativos:

- a) **Afiche** que presenta los juegos y afirma la necesidad de volver a retomar parte de la cultura.
- b) **Tríptico** que presenta información de cada juegos. Por ejemplo, cuantos integrantes, que se necesita y como se realiza la actividad para aclarar las dudas de los pequeños.
- c) **Video** mostrará imágenes dinámicas de los juegos tradicionales y explicarán como los niños, a pesar de la influencia de la modernidad, los siguen practicando y hacer que los padres de familia recuerden la importancia de retomar parte de la cultura que las anteriores generaciones dejaron y para olvidar por un momento la actividad monótona, rutinaria y cotidiana.

Con este horizonte se formularon los siguientes objetivos:

II Objetivo General

Ensayar una experiencia alternativa de socialización de los juegos tradicionales Quiteños, mediante la investigación, diseño y aplicación de productos comunicativos, audiovisuales, escritos y electrónicos, en las Escuelas Municipales.

II Objetivos Específicos

OE1. Recopilar información acerca de los Juegos Tradicionales de la ciudad de Quito desde la década de los 70, mediante textos y testimonios de especialistas de los juegos tradicionales, para utilizarlos en la definición de estrategias comunicativas.

OE2. Diseñar productos comunicativos escritos, audiovisuales y electrónicos, destacando como base los juegos más representativos e interactivos del imaginario de niños y niñas de la ciudad de Quito Urbano.

OE3. Ejecutar una prueba piloto de los productos comunicativos mediante su presentación en las Escuelas Municipales de Quito para validar la utilidad de los instrumentos diseñados.

IV Metodología y Técnicas

Investigación Aplicada

Se orientó a recopilar información acerca de la comunicación, las escuelas, la socialización el desarrollo en la sociedad y los juegos tradicionales de Quito Urbano, fueron la base del desarrollo del trabajo de investigación que a continuación se ha realizado mediante la revisión bibliográfica, documentos, entrevistas, ya que a través del análisis de los mismos se elaboró un informe documentado.

Es importante conocer el origen de la comunicación, la socialización y el juego pues estos tres elementos se complementan y fueron parte de la formación del ser humano en sí mismo, con la práctica de los mismos se puede realizar una evaluación para escoger los juegos más adecuados para que los niños los realicen en las Escuelas Municipales.

Diseño de Productos Comunicativos

Se recuperó la premisa de que se debe conocer acerca de los Juegos Tradicionales para ponerlos en práctica y elaborar productos comunicativos como: un tríptico informativo con los juegos seleccionados, un afiche promocional del proyecto y finalmente el video que se va a utilizar para mostrar como los niños se divierten jugando en grupos.

Los productos comunicativos fueron utilizados como materiales didácticos que ayudaron a fomentar el interés de los niños por los Juegos Tradicionales, y facilitaron el proceso de socialización y comunicación en los pequeños que asisten a Escuelas Municipales.

Prueba Piloto

Para validar la utilización de los instrumentos diseñados (tríptico, afiche y video), se aplicaron encuestas en las que se preguntó a los infantes si han tenido alguna experiencia con los juegos tradicionales. También se efectuaron reuniones con los niños de las escuelas municipales y autoridades de las instituciones para evaluar el periodo de prueba del proyecto.

V. Contenidos del Informe

En el capítulo uno se presentan los Fundamento Teóricos de las escuelas de comunicación: Escuela Clásica, Chicago, Palo Alto, Frankfurt y Latinoamericana se describen los aportes de cada uno en el desarrollo de la comunicación.

El capítulo dos analiza la socialización, sus procesos como parte del desenvolvimiento del individuo en la sociedad en la que se desarrolla, la evolución del juego en el niño y como estos tres conceptos se relacionan entre si para ser uno, en esta parte se detallan los diez juegos tradicionales seleccionados.

El Capítulo tres presenta el trabajo de campo realizado durante la investigación y la socialización de los juegos con los pequeños, se recogen las entrevistas a expertos y también y la experiencia que tuvieron los niños al contacto con esta nueva actividad en la que aprendieron y compartieron mucho con sus compañeros.

El capítulo cuatro describe los productos comunicativos: tríptico, afiche y video materiales que facilitaron el contacto con los beneficiarios, también se explica la estructura y materiales utilizados para el desarrollo de los mismos.

El capítulo cinco presenta las conclusiones y recomendaciones del proyecto.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PROYECTO

1.1 INTRODUCCIÓN

El presente capítulo contiene la explicación de que es la comunicación y las principales escuelas. Como punto de partida podemos afirmar que la comunicación y el ser humano han ido progresando con el pasar de los años, y es por esta razón se han producido las escuelas de comunicación que han aportado sus fundamentos teóricos a las sociedades humanas, por ello fue necesaria la revisión bibliográfica de autores especializados que hicieron la construcción de vanguardia en las Escuelas de la Comunicación, sus fundamentos teóricos.

Las escuelas que se tomaron en cuenta para el propósito fueron: Escuela Clásica, Chicago, Palo Alto, Frankfurt y Latinoamericana, pues cada una de ellas ha dado grandes aportes a la comunicación y al ser humano, en el tiempo y espacio.

1.2 LA COMUNICACIÓN - DEFINICIONES

Desde la cultura a la comunicación se la entiende como: “el proceso de transmitir mensajes y compartir significados por medio de símbolos”¹.

La comunicación es entendida como un recurso para la transmisión de culturas, la educación ha utilizado como medio de enlace el lenguaje, el mismo que viene a constituirse en la materia prima del proceso de la comunicación.

“Comunicación es un proceso de interacción social basado en la transmisión de mensajes de información de un ente a otro a través de símbolos, señales y sistemas de mensajes como parte de la actividad humana, y se expresa a través del nexo, relación o diálogo que se establece entre las personas”².

¹ FERNANDEZ, Collado, “La Comunicación Humana Ciencia, Social”, Pág. 185

² www.uh.cu/facultades/fcom/portal/interes_glosa_terminos.htm

Estos símbolos son lingüísticos, no verbales, pictóricos, anotaciones o de otra índole, pueden estar combinados o juntos, pues permiten la interpretación y el fácil entendimiento del mensaje, este podría variar o cambiar de acuerdo a la cultura de cada persona y su experiencia individual, y de acuerdo al contexto de la comunicación y de la situación en la que se desarrolle. Un aspecto relevante en el proceso de la comunicación es la retroalimentación.

EMISOR → MENSAJE → RECEPTOR

A través de la retroalimentación se logra asegurar al emisor que el receptor recibió e interpreto con éxito el mensaje transmitido, pues todo depende de la respuesta que envíe el receptor para que el emisor modifique el mensaje para asegurarse de que es correctamente recibido. Los mensajes son transmitidos por varios canales de comunicación.

La comunicación forma parte de la estructura de la vida humana porque el acto en si mismo se da como un hecho. Los seres humanos somos entes sociales que para poder comunicarnos necesitamos de códigos, signos, símbolos que transmiten el conocimiento que refleja la percepción colectiva de la realidad. De acuerdo a la utilización de ciertos códigos en las diferentes culturas se interpreta el mensaje y conocimiento.

La comunicación une, condiciona al hombre y la sociedad la calidad de vida del ser humano, su productividad, su identidad personal, el deterioro y mejoramiento de sus relaciones sociales dependen de la comunicación.

La comunicación convirtió al individuo en un ser social, pues le ayudó a juntarse con sus semejantes, a dejar a un lado la agresividad y egoísmo, enseñándoles a compartir con los demás, hasta la actual época. Todo ser humano tiene derecho a la comunicación pues por medio de esta se logra intercambiar conocimientos, ideas, expresar emociones, sentimientos al otro.

Benito Ángel dice que “La comunicación es vehículo y manifestación de la conducta, en relación con uno mismo y los demás; explica la adopción de diferentes

acciones en diferentes situaciones de cada persona, capacita a cada uno para adoptar actitudes personales en nuestro entronque extensivo con el mundo, viene a ser la base de toda relación de alteridad y fundamento del propio pensamiento”³ a pesar de que la comunicación modifica conductas, comportamientos también transmite mensajes

“La comunicación es la transmisión y recepción, dinámicas de mensajes, contenidos de ideas. Medio principal para llevar a cabo la interacción entre dos individuos, ya sea través del lenguaje o por otros medios. Es un comportamiento mediante el cual el emisor busca despertar una reacción a través de un mensaje dirigido a un receptor”⁴

Fernando Veliz a define a la comunicación como “una herramienta no sólo de propaganda y de corte informativo, sino que resulta hoy un campo de creación. La comunicación es un elemento transversal para la cultura; es un instrumento de difusión y creación de sentidos, para un imaginario social cada vez más exigente en las formas y contenidos.”⁵

La comunicación es considerada el vínculo que permite la socialización del ser humano, a partir este proceso se ha ido produciendo el intercambio de experiencias, conocimientos, sentimientos, logrando así la creación de diferentes culturas, con identidad bien definida en cada uno de sus miembros.

El ser humano desde su aparecimiento necesitó una serie de símbolos y signos para lograr comunicarse con el otro y con su entorno, por esta situación buscó medios para lograr entender al otro, al inicio se comunicaba por medio de señales, códigos y dibujos en las paredes de las cavernas, luego se desarrollo el lenguaje oral que actualmente lo tenemos y a través de la evolución de los procesos comunicativos se ha podido guardar, y con el aparecimiento de la imprenta se pudo guardar en textos para el enriquecimiento intelectual de los sujetos y transmitir grandes conocimiento de generación en generación haciendo que la cultura, la tradición, el conocimiento sobrevivan en el espacio y el tiempo real en el que nos desenvolvemos.

³ BENITO, Ángel, “La Socialización, del poder de Informar”, Edit. Pirámide, Quito, Pág. 251

⁴ www.fac.mil.co/pag_interiores/provisionales/glosario.htm

⁵ VÉLIZ, Montero, Fernando, Magíster en Comunicación Social, Universidad Autónoma de Artes y Ciencias Sociales (Chile)

Para explicar las implicaciones de la comunicación se crearon las teorías y escuelas en las que estudian la reacción del sujeto frente a los medios que facilitan el proceso comunicativo.

1.2.1 EPISTEMOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN

1.2.1.1 Escuela Clásica

En 1933 se crea la primera escuela de comunicación, pero ya en 1930 se empieza a esquematizar su estudio en el área de comunicación, junto a dos grandes pensadores: Harold Laswell y Marshall Mac Luhan.

A partir de la crisis económica junto a la caída de la bolsa de valores el estado adquiere el poder fiscalizador con una visión paternalista, pero para que la opinión pública acepte esta posición la mejor forma de llegar a ellos era interviniendo a través de los mensajes que se lanzaba en los grandes medios de comunicación masiva de esta forma se empieza a investigar en esta área.

El estado se interesa por conocer los efectos que los medios tenían cuando mostraban imágenes que influían en todos los grupos sociales. Por “el pensamiento de la sociedad como organismo, como conjunto de órganos que cumple funciones determinadas, inspira las primeras concepciones de una Ciencia de Comunicación”⁶ donde la comunicación es vertical y solo interesa los efectos que causa midiendo los mismos mediante un proceso de cuantificación.

La escuela clásica tiene en los efectos su aspecto más relevante apoyado en la consigna de Lasswell publica su "Propaganda Techniques in the World War", donde da a conocer su teoría de la "Aguja Hipodérmica o Bala Mágica", una teoría muy interesante que trataba sobre la influencia de la propaganda entre los individuos. Los trabajos de Lasswell desembocarían en la famosa fórmula de ¿quién dice qué? ¿por qué canal? ¿a quién? y ¿con qué efecto?, marco conceptual de la sociología funcionalista de los medios masivos utiliza el método cuantitativo y positivista .

⁶ MATTERLART, Armand y Michelé, “Historia de las teorías de la Comunicación”, Editorial Páidos, Barcelona, pág. 13.

1.2.1.2 La Escuela de Chicago

Inició en 1910, pero la segunda supremacía de esta escuela se evidenció en 1945 al finalizar la Segunda Guerra Mundial y como parte del desarrollo acelerado de la sociedad Norteamericana, en la cual “el campo de observación privilegiado es la ciudad como laboratorio social, con sus signos de desorganización, marginalidad, aculturación, asimilación; la ciudad como lugar de la movilidad”⁷ caracterizándose por estudios etnográficos, el papel del periodismo, la homogenización del pensamiento estableció identidad. Con la creación de la tendencia llamada de "Investigación administrativa", orientada a la instrumentalización de los medios con fines políticos o económicos.

Las funciones que debe cumplir el periodismo según la escuela de Chicago se enmarca en la trilogía:

- **Informar** la difusión de noticias útiles para el modelo social vigente.
- **Educar** para transmitir las normas de comportamiento a través de la socialización que implica la adaptación de un individuo a las pautas de la sociedad y la transmisión cultural que es intergeneracional y posibilita la reproducción del sistema.
- **Entretener** entre mayor o menor distracción de acuerdo a la coyuntura, su objetivo es la distracción comercial.

1.2.1.3 Escuela de Frankfurt

Nace en los años veinte como una consecuencia de la situación político-social en Europa, con un sustento crítico a los procesos de consolidación de la sociedad burguesa-capitalista. Esta escuela se basa en el análisis crítico de la sociedad, en la teoría y la práctica.

Analiza los roles de los medios de comunicación, su influencia y sus funciones; es opuesta a la clásica, porque busca la retroalimentación: En efecto los receptores

⁷ MATTELART, Armand y Michéle, Op. Cit. 24

deben ser capaces de razonar e insertar un concepto nuevo de cultura, el medio de comunicación debe ser integrador, donde la interacción se demuestre en la práctica.

Hay que destacar también dos características fundamentales: la reflexividad del pensamiento y su dimensión crítica. El pensamiento debe nacer, a ojos de Horkheimer, a partir de las contradicciones de la realidad, desde todo aquello que nos hace pensar una sociedad distinta. El materialismo del que hablan los frankfurtianos no es, ni mucho menos, una teoría física sino sociológica.

La Escuela de Frankfurt está dirigida por el Instituto de Max Horkheimer y la publicación de la "Revista de Investigación Social" ("Zeitschrift für Sozialforschung", en el año de 1932, es representado por grandes intelectuales de la como: Walter Benjamín , Theodoro Adorno, Herbert Marcuse, Max Horkheimer, Erich Fromm, Leo Lowenthal. Y el aporte de los diferentes proyectos de la escuela, de los catedráticos: Olga Lang, Otto Kirchheimer, Franz Borkenau, Siegfried Kracauer, Franz Neumann, Olga Lang, y durante un breve tiempo, Paúl Lazarsfeld.

“La denominación de Teoría Crítica fue acuñada por Horkheimer. Denominación que se extenderá después como la definición más específica del sentido de la Escuela. Tanto Horkheimer como Adorno -quien hasta 1938 no se asociará plenamente al grupo- establecerán de una forma objetiva el significado básico de lo que deberá entenderse bajo el concepto de "Teoría Crítica"; esto es, el análisis crítico-dialéctico, histórico y negativo de lo existente en cuanto "es" y frente a lo que "debería ser", y desde el punto de vista de la Razón histórico-universal. Por tanto, la conjunción Hegel-Marx se hace evidente. Pero, a la vez, el "es" de lo existente en cuanto "status quo" conlleva una investigación central de la Escuela: los principios de dominación colectivos. Aquí, Freud será la referencia necesaria y precisa. Lo irracional, lo racionalizado o convertido en un principio de dominación, pasa a convertirse en el gran problema y tema de investigación de la Teoría Crítica. En definitiva, para comprender el rumbo y la dinámica de la sociedad burguesa que se organiza económicamente a través del capitalismo, se hace indispensable la síntesis de las tres grandes concepciones críticas anteriores a la Escuela: Hegel-Marx-Freud aplicados

dialécticamente en el examen de las direcciones de la relación entre racionalidad-irracionalidad y sus efectos sociales e históricos⁸.

El pensamiento crítico y sus creadores cuestionan al mundo civilizado y la praxis del hombre contemporáneo, para manifestar “la racionalización de lo irracional, de las formas en que la civilización **enajena** a los sujetos a través de las ideas del **Progreso**, la **democracia** e **igualdad**, y exponiendo con esto que ‘tanto más progresa una civilización, tanto mayor es la renuncia instintiva impuesta a los individuos porque mayor es la automatización y mayor, por ende, la cosificación del Yo’ “⁹.

La Teoría Crítica toma como referencia tres nociones fundamentales:

- Historia porque la teoría con el pasar de los años intenta explicar el progreso y evolución de los grupos humanos que han sido y son dominados por los que tienen el poder.
- Dialéctica puesto que su avance es a través de contradicciones captables desde un punto de vista racional.
- Razón fundamento de la Teoría crítica y esencial característica de toda teoría que no quiera ser y actuar como ideología. Razón definida como un proceso de análisis causal, pero desde la comprensión de las contradicciones en una dialéctica histórica que busca, preferentemente, las causas de la dominación¹⁰.

1.2.1.4 Escuela de Palo Alto

Surge en 1940, y se mantiene hasta 1970 en su producción teórica, esta escuela proviene de distintas corrientes de pensamientos: Antropología, Psiquiatría, Sociología, Matemática, Lingüística.

⁸ MUÑOZ, Blanca. “Escuela de Frankfurt”: primera generación. *Universidad Carlos III, Madrid*. http://members.fortunecity.es/robertexto/archivo13/franckfurt_primeragen.htm

⁹ ARRONIS, Muñoz, Abel. “Teoría Crítica y Escuela de Frankfurt”. Universidad Nacional Autónoma De México. Artículo en: <http://psicomundo.com/foros/psa-marx/teoriacritica/psiccrit.htm>

¹⁰ AUSTIN, Tomás. “La Escuela de Frankfurt y la Teoría Crítica”. Artículo en: MUÑOZ, Blanca. “ESCUELA DE FRANKFURT”: primera generación. Universidad Carlos III, Madrid. http://members.fortunecity.es/robertexto/archivo13/franckfurt_primeragen.htm

Los teóricos más representativos de Palo Alto son: Gregory Bateson, Eduard Hall, Paúl Watzlawick, Jay Halley, Ervin Gofman, esta escuela en sus inicios no tenía un centro propiamente dicho, fue la unidad de varios investigadores de comunicación con distintas profesiones, que se unificaron en un pensamiento fundamental, en oposición al modelo lineal planteado por Shannon, pues parte de una visión que inicia en A y termina en B, fue un paradigma para entender la comunicación del ser humana.

Después de criticar al Modelo telegráfico de Shannon, se trabaja con el modelo circular u orquestal propuesto por Norbert Wiener es más profundo que el anterior, y se le intenta comprender como un proceso multidimensional, como un todo integrado llegando a la conclusión que “la esencia de la comunicación reside en los procesos de relación e interacción”¹¹ que son el eje del estudio de la comunicación propuesto por esta Escuela, en donde los elementos son menos importantes que las relaciones que se instauran entre ellos. “Todo comportamiento humano tiene un valor comunicativo (las relaciones que se corresponden y se implican mutuamente, pueden enfocarse como un vasto sistema de comunicación)”¹².

Esta visión circular de la comunicación muestra en esencia, que la importancia del receptor no es más ni menos primordial que la del emisor, y también intenta dar cuenta de una situación global de interacción entre los mismos.

Es por esta situación que la mejora de la comunicación en un lugar de trabajo era sinónimo de mejora de las condiciones de trabajo e incluso éstas no podrían ser modificadas en muchas ocasiones si no se mejoraba la comunicación entre los trabajadores, hoy podemos dominar más ampliamente las técnicas de actuación.

1.2.1.5 Escuela Latinoamericana de la Comunicación

La comunicación y el desarrollo se relacionan directamente, pues el desarrollo es objeto mismo de evolución de la sociedad y de los sujetos que la componen. Se la puede entender como medio y fin.

¹¹ MATTELART, Armand y Michelé, Op. Cit. 33

¹² MATTELART, Armand y Michelé, Op. Cit 48

La base de la concepción de toma como referencia los aspectos económicos, sociales, procesos culturales y políticos, en los que el sujeto es el encargado de escoger la clase de sociedad a la que quiere producir bajo su responsabilidad. Con esto se pretende unificar el mundo individual con el colectivo

De acuerdo a los investigadores de los procesos de comunicación, la década de los 60 y los 70 fue la época de auge de los estudios sobre los efectos y la creencia en la omnipotencia de los medios (aunque no tanto como lo es hoy en día la seducción de las creencias en las posibilidades míticas de las TIC's: para el logro de metas individuales y sociales; para solucionar los problemas y conflictos de todo tipo mediante una "buena comunicación" y un salto tecnológico a la era digital-virtual; para la concreción de una sociedad democrática ideal basada en el conocimiento, y para la exagerada sobrevaloración de los logros de una creciente economía basada en *la información y el conocimiento*), con una vertiente importante como es la culturalista, con García Canclini, Ortiz.

Al respecto Martín Barbero afirma que "vivimos en un tiempo de redefinición de lo político como campo de construcción de la ciudadanía, proceso que se agudiza por la separación política de la cotidianidad, de la mediatización del hacer político y de la emergencia de los movimientos sociales muchos de los cuales se plantean recupera el valor de la ciudad, descentralización y la autogestión, todo ello acompañado de la defensa de la comunicación entre la gente."¹³ Con esto se demuestra que estos teóricos se inclinaron hacia la retórica del detalle cultural y la fascinación por la cultura popular postmoderna asociada a los medios.

Si en los años 50-60 se había propuesto una educación y una "comunicación para el desarrollo, plantea la noción de que los medios masivos tienen la responsabilidad de crear una atmósfera pública favorable al cambio, condición que se considera indispensable para la modernización de las sociedades tradicionales, el proceso tecnológico y el crecimiento económico"¹⁴ Estudiosos críticos de la comunicación como Pasquali, Kaplúm y Mattelart, rompieron con el modelo lineal y causal de la

¹³ Discurso de inauguración de la IV Mesa Redonda sobre Comunicación y Desarrollo organizada por el Instituto para América Latina (IPAL) en Lima, Perú, entre el 23 y 26 de Febrerote 1993.

¹⁴ Discurso de inauguración de la IV Mesa Redonda sobre Comunicación y Desarrollo organizada por el Instituto para América Latina (IPAL) en Lima, Perú, entre el 23 y 26 de Febrerote 1993.

comunicación (emisor-mensaje-receptor) y abordan el proceso de comunicación desde la perspectiva de una relación dialógica, y a la vez analizaron y denunciaron en los trabajos académicos, la presencia “ideológica” implícita en las producciones de la industria masiva de los medios de comunicación.

De acuerdo a estos autores se pueden llegar a la conclusión que la comunicación se construye en las mediaciones, como es la cultura, y los conocimientos o reconocimientos que esta pueda aportar para entender esta situación es importante analizar dos aspectos:

a) El desplazamiento metodológico para revisar el proceso de la comunicación desde su otro lado: desde la utilización que los diferentes grupos sociales hacen de los y los productos masivos.

b) El re-conocimiento histórico: tomando como base la reapropiación histórica del tiempo de la modernidad latinoamericana y su destiempo abriendo brecha en la lógica lineal con que la homogeneización capitalista aparenta agotar la realidad de lo actual. En la actualidad a lo Popular no se lo puede dejar al margen del proceso histórico pues forma parte de el.

García Canclini por su aporte afirma que “somos sociedades formadas en historias híbridas, que deben entender en las que necesitamos entender la composición de las diferencias sociales, los dispositivos de exclusión que distinguen lo oculto de lo popular y ambos de lo masivo”¹⁵.

Junto con la reafirmación de los procesos democráticos en América Latina, la apertura cultural e intelectual, así como la multiplicación de carreras de comunicación social, ha comenzado a profundizarse el interés en reflexiones y experiencias concretas sobre problemas atinentes a la sociedad civil, lo público y lo privado, la gestión social bajo condiciones participativas, las asociaciones voluntarias, la promoción y el desarrollo comunitario, así como la consiguiente necesidad de contar con instrumentos teóricos y metodológicos apropiados.

¹⁵ GARCÍA, Canclini, “Sociedades Híbridas”, Editorial Páidos, Madrid, 1996.

En los ochenta se han realizado intentos para encuadrar la problemática de la Comunicación y el Desarrollo (C+D) bajo el marco de la investigación-acción participativa. Se puso en evidencia la importancia de apoyar estas actividades en una sólida articulación entre la construcción de teoría ligada a la práctica de la C+D, y sobre todo a la comprensión y el abordaje de los procesos de transformación social.

Esto implica explorar y cubrir áreas tan diversas como el desarrollo económico (fundamentalmente local y regional); la salud, la educación, la adopción de tecnología, los problemas relacionados a la complejidad de las organizaciones sociales, los procesos de crecimiento y capacitación humana y laboral, y los fundamentales valores de formación reflexiva en derechos humanos y sociales, la ciudadanía y la participación social.

1.3 PROYECCIÓN DE LA TEORÍA EN LA GESTIÓN DEL PROYECTO

Como punto de partida fue necesario hacer un análisis profundo de las escuelas de comunicación, para así escoger a la teoría que se aproxime al trabajo de investigación.

Un referente fundamental fue la Escuela de Chicago porque ve a la ciudad como campo de privilegiado de investigación en la que se pueden observar los signos de aculturación, marginalidad, asimilación que se caracteriza por estudios etnográficos, en los que las tradiciones y la socialización prevalecen en el espacio y el tiempo, el aporte de una de las teorías que pertenece a la trilogía del periodismo como es **Educación** porque esta trasmite normas de comportamiento mediante la socialización que implica la adaptación de un individuo a las pautas de la sociedad y la transmisión cultural. Con respecto a los juegos estos fueron parte de la cultura y la tradición del ser humano que permite a los niños relacionarse, apreciando así lo que los antepasados les han ido enseñando de generación en generación.

Con lo que respecta a la Escuela de Frankfurt la interacción fue un factor fundamental que se dio en la práctica medida por los medios de comunicación, el emisor y receptor jugaban un papel preponderante en la transmisión de la cultura

pues de ellos depende que el mensaje que se transmite perdure en el espacio y tiempo. Es el caso de los juegos tradicionales que los abuelos, padres jugaban cuando eran niños y que hoy en día se ha dejado de practicar por la entrada de los juegos electrónicos que están volviendo a los infantes seres individualistas y antisociales, les están alejando del proceso de socialización que es el que ayuda a que el ser humano se desarrolle y relacione con la sociedad humana.

Otro aporte que se tomó en cuenta fue el de la escuela de Palo Alto que afirma que la esencia de la comunicación reside en los procesos de relación e interacción” como afirma anteriormente estos procesos permiten que el individuo se desarrolle y vaya adquiriendo costumbres y tradiciones que sus padres han ido enseñando como parte de la identidad cultural. En síntesis las escuelas de Chicago, Frankfurt y Palo Alto toman como base fundamental teórica los procesos de socialización e interacción de los individuos, estudian el papel del emisor y receptor con respecto al entorno donde se desarrolla.

Por otra parte podemos afirmar que las tendencias Latinoamericanas de Comunicación han sido influenciadas por los cambios en la sociedad y por ende en el proceso comunicativo, pues se ha puesto muy de moda ver a los medios de comunicación a través de las mediaciones como sugerían Martín Barbero y García Canclini, es decir que cuando hablamos de comunicación, debemos referirnos no solamente a los medios que como sabemos son considerados aparatos culturales y no sólo tecnológicos, pues permiten el intercambio en la diversidad cultural de acuerdo a la organización económica social a la construcción de consensos y disensos políticos en una sociedad.

La comunicación es la base fundamental del desarrollo de la vida, las relaciones humanas y socioculturales. Pues aquí el individuo es el actor protagónico que se relaciona con el otro en un proceso de dinamismo en el que puede relacionarse sin problemas, llegando a las famosas relaciones sociales o interacciones sociales que les permita crecer como seres sociales que son.

Con lo que respecta al tema de investigación que estoy desarrollando la socialización de los juegos tradicionales en escuelas municipales mediante productos

comunicativos, es indispensable saber llegar a los receptores que en este caso son los quienes van a recibir el mensaje de retomar parte de su identidad cultural como son los juegos populares, las tendencias latinoamericanas facilitaran el desarrollo del proyecto, pues implica a un medio alternativo de comunicación relacionado con el desarrollo del individuo en la sociedad en la que interactúa con el otro y el grupo social al que pertenece.

CAPÍTULO II

LA SOCIALIZACIÓN Y EL JUEGO

2.1 INTRODUCCIÓN

En tiempos antiguos los juegos tradicionales servían como terapia para olvidar la pobreza, la tristeza, el aburrimiento y aumentar la creatividad de los niños, a pesar de ello, varios de estos juegos y formas de distracción e interacción entre los más pequeños de la casa se están perdiendo por la llegada de las nuevas tecnologías que los han ido reemplazando poco a poco la tradición que ha sido transmitida por generaciones.

El fin del juego es la actividad en sí misma, voluntaria y libremente elegida ya que permite al individuo mantener latente las interacciones sociales con otro individuo; más importante dentro de los infantes son los juegos de antaño que se pueden considerar como interacciones sociales lúdicas. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas actividades actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos.

Es importante conocer como la socialización ayuda al juego para que este se produzca entre los pequeños y se de una relación de comunicación entre los participantes, haciéndolos seres sociales, que necesitan del otro para aprender y conocer más acerca de su identidad cultural.

La comunicación permite al ser humano relacionarse con el otro, intercambiar conocimientos, ideas, cultura y aprendizaje, pues el juego es una actividad que necesita de ella para efectuarse, pues en ciertas ocasiones tiene regla que los participantes deben conocer, y por medio de esta actividad el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales, con la ayuda de la comunicación.

El juego sucede dentro de determinados límites de tiempo y espacio, en cierta manera agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. El juego crea orden a través de las reglas de juego, siendo en definitiva una lucha por algo o la representación de algo, y a veces, una pugna por ver quien reproduce mejor algo.

2.2 LA SOCIALIZACIÓN EN EL JUEGO

2.2.1 Definición de Socialización

El ser humano es un ser social, difícilmente se aísla de los de su misma especie y a diferencia de los animales carece de instintos naturales heredados que le permiten sobrevivir en un medio hostil; su comportamiento o conducta es producto de la experiencia y el aprendizaje, es decir todo aquello que individualmente asilan como miembro de una sociedad en constante interacción.

La conducta social se determina por la cultura, entendida como sistema de actitudes, modos de vida, ideas, acciones, valores, principios, creencias, hábitos; que sistematizan los actos o normas del comportamiento humano.

“Socialización es el proceso a través del cual los nacidos en una sociedad se convierten en miembros efectivos de la misma, desarrollando sus potencialidades como seres sociales e incorporándose las formas y los contenidos propios de un sistema cultural.”¹⁶

2.2.2 Tipos de Socialización

2.2.2.1 Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. “Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo”¹⁷. La socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo.

A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y esta en posición subjetiva de un yo y un mundo.

2.2.2.2 Socialización Secundaria: “Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la

¹⁶ BENITO, Ángel, “La Socialización, del poder de Informar”, Edit. Pirámide, Quito, Pág. 256

¹⁷ REYES, Navia, Rosa Mercedes, “El Juego Procesos de Desarrollo y Socialización”, Editorial José Vicente Joven, pág. 38

sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones”¹⁸. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

2.2.3 Proceso de Socialización

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

Según DURKHEIM: Los hechos sociales son exteriores al individuo. Hecho social: modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen. La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea. “El individuo es un producto de la sociedad”¹⁹.

Según WEBER: “La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos”²⁰
El punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos.

2.2.4 Agentes de Socialización

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se mantenga en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona. El comienzo natural del proceso para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros varios grupos.

¹⁸ REYES, Navia, Rosa Mercedes, Op. Cit. p 39

¹⁹ REYES, Navia, Rosa Mercedes, Op. Cit. p 58

²⁰ REYES, Navia, Rosa Mercedes, Op. Cit. p 69

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo. Algunos autores plantean que “los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación”²¹.

Las influencias preescolares inciden sobre el niño desde diversos puntos, los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus padres, parientes, amigos, niñeras y otros, tienen su importancia para mostrarle como ha de ser un buen niño.

El barrio, la escuela y en ciertos casos la parroquia son importantes agentes de socialización para los niños.

Otros medios de socialización tienen diversos y variados efectos en las diferentes fases de la vida de una persona. Como el aprendizaje social es un proceso continuado en todos los niveles de edad, la persona se ve constantemente refrenada en alguno de sus impulsos y estimulada en otros. Fracasos y satisfacciones, esfuerzos y readaptaciones, todo con experiencias que ayudan a aprender. La madre que explica las diferentes maneras como sus diversos hijos han atravesado las fases del crecimiento, indirectamente esta afirmando que ella misma ha aprendido no poco de estas experiencias.

2.3 DEFINICIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los Juegos Tradicionales “servían como terapia para olvidar la pobreza y aumentar la creatividad”²² y son parte de la cultura popular de nuestro país, y se los considera expresiones lúdicas relacionadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, que se realizan en diferentes lugares del Ecuador. “El hombre solo es hombre total cuando juega”

²¹ REYES, Navia, Rosa Mercedes, Op. Cit. p. 88

²² MANTILLA, Oswaldo, “Juegos Populares de Antaño”, B&H producciones, Quito, pág. 8

Según Edgar Alan García, “para que una actividad sea considerada como juego, debe cumplir los siguientes requisitos: agilidad física o mental; creatividad para enfrentar dificultades o imprevistos; capacidad de mimesis y/o aceptar riesgos; y, compromiso de respetar las reglas establecidas”²³.

La esencia es tratar de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro baraje cultural con “nuevos juegos” creados por nuestra gente y dando asidero a los de otros ámbitos.

En el documento de Huzinga en el que escribe acerca de la lúdica afirma que el juego antecede a la cultura, porque está presente en el ser humano y los animales. Se concluye que con el homo sapiens “el juego se extiende y complejiza, hasta constituirse en uno de los principales fenómenos culturales de la humanidad”²⁴.

El juego en el individuo se expresa desde edades muy tempranas, y posee un proceso evolutivo como el del ser humano, la comunicación, y socialización. En sus inicios son juegos solitarios e independientes hasta lograr adaptarse a un grupo social y realizar juegos cooperativos. “En palabras de Piaget los primeros juegos de los niños son ejercicios que consisten en el funcionamiento de los aparatos motores de la lactancia. En una segunda etapa, aparecen los juegos de ficción (Buhler), simbólicos o de imitación (Chateau), cuyas principales características son la mímica, la ficción simbólica y la simbolización, hasta que en un tercer estadio infantil aparece el juego reglado”²⁵. Con la práctica de esta actividad los pequeños van adquiriendo destrezas mentales, físicas, e incluye van adquiriendo conocimientos de su cultura y tradición. Piaget habla de las Etapas del desarrollo de la inteligencia:

- a) Período sensorio - motor (de 0 a 2 años)
- b) Período pre - operatorio (de 2 a 6 años) *pensamiento irreversible*.
- c) Período operatorio (de 6 a 12 años) *pensamiento reversible - reglas de juego*.

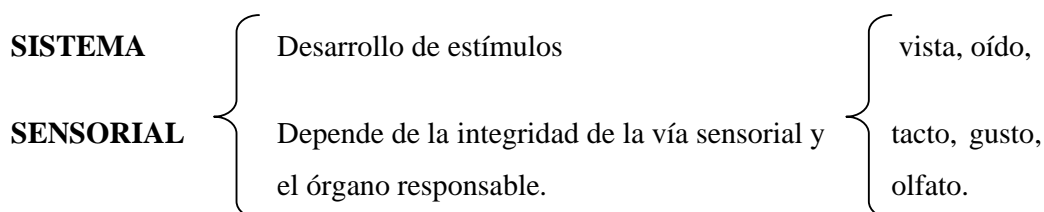
²³ GARCIA, Edgar Alan, *Abracadabra, la tradición mágica en la poesía y el juego infantil*, Quito, pág.10

²⁴ HUZINGA, Johan, “Homo Ludens”, colección historia, segunda reimpresión, Alianza/Emece, Madrid, 2001

²⁵ SEGOVIA, Fausto, “Juegos populares del Ecuador”, Colección Documentos Técnicos, DINADER, Quito, 1980, p. 12

d) Período abstracto (desde los 12 años) *pensamiento abstracto - estrategias y tácticas*.²⁶

Con esto se puede concluir que el desarrollo motriz del infante esta íntimamente relacionado con su sistema sensorial, que depende de la cantidad y calidad de estímulos que reciba del medio en el que se desarrolla.



Es importante que los niños reciban estímulo de calidad para que ayuden a mejorar su desarrollo psicomotriz que le permita relacionarse con el otro.

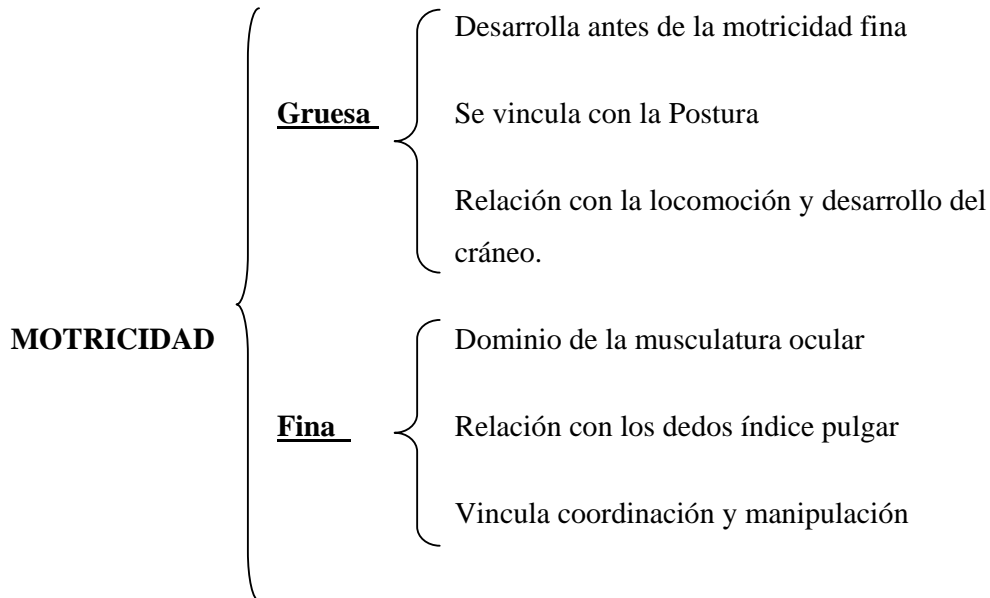
El desarrollo motor va a estar determinado por un factor innato, maduración neuromuscular, y por diversos factores ambientales, tales como los estímulos y la experiencia motriz. Este desarrollo motor va diferenciando, integrando y coordinando habilidades motoras.

El desarrollo motor desde que nace el niño evoluciona principalmente en dos progresiones, una denominada céfalo - caudal, que implica el dominio motriz desde la cabeza hacia las extremidades inferiores, y otra desde la motricidad gruesa hacia la motricidad fina.

El niño domina los músculos de la cabeza y cuello, logrando levantar y mover la cabeza, luego progresa hacia el dominio de los miembros superiores, piernas y tronco, así el niño podrá girar el cuerpo sobre si mismo, sentarse, gatear, pararse y alrededor del año de vida comenzar a caminar.

²⁶ PIAGET, Jean, " Psicología de la inteligencia". Buenos Aires, Psique, 1973, Pág. 23.

Todos estos aspectos vinculados a la motricidad gruesa, presentan características particulares tales como que se desarrollan antes que la motricidad fina, son básicos para el desarrollo de la postura y la locomoción del niño, y progresan céfalo-caudalmente.



El niño aprende de lo que observa es importante el papel que tiene el juego en el desarrollo del mismo, pues aprende reglas, conocimientos, e interactúa con el otro por medio del juego y la interacción social, pues ya desarrolla el movimiento y el habla, los factores condicionales del aprendizaje motor son la herencia, nutrición, salud, entorno familiar y medio ambiente.

Es importante destacar que durante los dos primeros años de vida los niños desarrollarán las destrezas y habilidades básicas que servirán de pilares para la construcción de capacidades motrices más complejas, por lo cual resulta indispensable la comprensión de la importancia de la aplicación de los estímulos adecuados en cantidad y calidad, acordes a cada momento evolutivo, para que puedan en los años subsiguientes desarrollar destrezas motrices con mayor amplitud.

Para los niños como los adultos el juego le facilita descargar un exceso de la energía vital y satisface una necesidad básica de relajamiento. El juego asigna el tiempo de la despreocupación, descanso y diversión, pues ayudan al sujeto a dejar atrás sus problemas y preocupaciones.

Por esta razón el juego se relaciona al mundo y tiempo de lo sagrado, por eso es evidente la relación del juego con el culto, según la cultura oriental esta actividad ayuda en los tiempos de cosecha y en la finalización del año para obtener prosperidad. No solo los juegos en los que decide la fuerza, la habilidad o la agudeza, sino también el azar, tienen también significación sacra o llevan implícita una acción divina. Es por esta razón que los conceptos de fortuna y suerte se hallan cercanos a la esfera de lo sagrado. Por todas estas razones, los juegos dan satisfacción a ideales de expresión y convivencia.

Huizinga habla de dos tipos de juegos: “el juego primario de los niños y los animales y el juego social que tiene que ver con las formas superiores del juego como son las carreras, exhibiciones, representaciones, competiciones, música, danza, relacionándole siempre a los rituales sagrados.”²⁷

Los juegos tradicionales son parte de la identidad cultural de los individuos, estos permiten que se produzca el proceso de socialización en los participantes para que se interrelacionen e interactúan entre si.

La lúdica, el juego y la socialización como procesos ligados al desarrollo humano, no son ciencias, ni disciplinas, son actitudes de una tendencia del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que provocan actividades simbólicas e imaginarias como el baile, el sentido del humor, la escritura y el arte.

2.3.1 Los Juegos Tradicionales

“Un niño que no puede jugar y cantar no puede ser feliz... lo que caracteriza al juego es la espontaneidad, la libertad, la alegría, la actividad voluntaria”...

Los juegos tradicionales y demás pasatiempos tienen su origen en una comunidad

²⁷ HUZINGA, Johan, “Homo Ludens”, colección historia, segunda reimpresión, Alianza/Emece, Madrid, 2001

cultural, pues son provenientes de otras épocas y culturas. Sin embargo, los juegos y las actividades recreativas, reconocidas como propias de una comunidad en particular, y que por tanto, han sido transmitidos y persisten de generación en generación en un lapso de tiempo histórico significativo, constituyen las llamadas *tradiciones lúdicas*. Tradiciones que ayudan a singularizar o dotar de especificidad cultural a una sociedad determinada²⁸.

En el mundo Andino estos juegos toman importancia en las celebraciones, fiestas y tiempos libres, pues estas tradiciones se muestran como rituales dentro de las celebraciones religiosas.

En el diccionario del Folklore Ecuatoriano de Carvalho-Neto a los juegos se los clasificaba de acuerdo a su orden jerárquico: a) juegos de competición con la participación de animales, como por ejemplo: alcancías, cañas, riña de gallos, gallo compadre, gallo capitán, sortijas, torneo, toro embobado y toros populares. b) Juegos de competición sólo entre personas, como por ej. : bolas, carreras de ensacados, cascarones, cucú, curiquingue, escondidas, frío-frío, haya lanza, huaycupa, mama anga o el gavián y los pollitos, olla encantada, palmo, palo ensebado, pegadas, trompos, venado, etc. c) Pasatiempos como el borreguito, el florón, la gallinita ciega, maíz quemado, pájara pinta, pan caliente, pan quemado, el ratón y el gato, revolcadas, sin que te roce, zumbambico, etc.²⁹

A continuación se presentan los diez juegos tradicionales que se van a desarrollar en este segundo capítulo.

La información de los juegos tradicionales fue tomada de la página web de edufuturo.com y del texto de Oswaldo Mantilla, juegos populares de antaño.

²⁸ ESPINOZA, Apolo, Manuel, “Los mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural”, segunda edición, Transocial editores, Quito, 2000, p. 169.

²⁹ CARVALHO-NETO, Paulo, “Diccionario del Folklore Ecuatoriano”, Editorial de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Quito, 1964, p. 50.

2.3.1.1 Las Bolas o Canicas

Las Bolas, “son de un cristal transparente con ciertos colores en el interior”³⁰ juego que se practica hasta nuestros días. Con ellas se podía inventar varios juegos como por ejemplo la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes. Se dibuja en el piso un círculo y en su interior se dispersen las canicas.

La bomba los jugadores ponen las bolas dentro de una bomba, las mismas que son sacadas por tingues, cada jugador tienen un turno para participar.

El pepo se organiza en grupos de tres niños, se juega lanzando la bola de acuerdo a su turno, el otro de la misma distancia trata de golpear con otra bola a la primera; si se pega se llama pepo y cada uno vale un punto, gana aquel que pega mayor número de veces o saca más bolas de la bomba.

2.3.1.2 Los Trompos

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilada para que no lastime las palmas de las manos. Se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un penco, de esta manera se conseguía que esté liso o "sedita".

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

³⁰ MANTILLA, Oswaldo, Op. Cit. p 25.

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hacía bailar con una piola o guato. "Se cogía con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido"³¹.

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuerdas de distancia. La idea era ganar tiempo, terreno y por lo general el público hace apuestas.

Pero hay muchas otras maneras de divertirse con el trompo, sin tener que competir con otros de su especie. Entre ellas, se encuentra la modalidad de hacerlo bailar y luego, con ayuda de la cuerda, subirlo en forma de "copita" hacia la mano para que termine su danza en la palma de la mano. De esta modalidad surgieron los siguientes términos: Trompo "sedita": es el que se siente suavecito cuando baila en la mano. El otro es el trompo "cucarro" que por tener la púa torcida o desnivelada baila ásperamente sobre la mano.

2.3.1.3 La Rayuela

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos.

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador

³¹ MANTILLA, Oswaldo, Op. Cit. p 42

no podía hacerlo . De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario.

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, se las juega de manera similar la única diferencia es que en la primera termina en la hélice en un solo pie se salta y gira para luego regresar en forma igual al inicio, al llegar a la ficha se la recoge y sale; el juego continua con el segundo cajón, el tercero y cuando se acaba de recorrido por todas las partes del avión o el gato, se marca una casa con una (x) en un cajón desocupado, no debe ser pisada por el resto de los participantes, gana el que más casas obtuvo.

EL CUIQUILLO, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

2.3.1.4 Sin que te Roce

Juego que se realizaba y practicada por muchas personas en los barrios, en las esquinas, plazas y parques. El juego consistía en nombrar un jefe de grupo o cabecilla como eje principal para desarrollar esta actividad.

Los jugadores iban corriendo y saltando por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo, si al jefe se le ocurría hacer cantar, silbar, o cualquier otra cosa, los demás tenían que imitarle.

“El sin que te roce es un juego que se lo practicaba en todos los barrios con los amigos o vecinos, entre hombres y mujeres, pues no importaba el sexo para realizar este juego.”³²

³² MANTILLA, Oswaldo, Op. Cit. p 74

2.3.1.5 El Palo Encebado

Atracción popular, juego apeteído por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos -al menos uno- por el participante. Como era tan difícil el trepar al palo, los participantes esperaban que los primeros hicieran el intento para que con el tiempo se fuese limpiando la grasa.

2.3.1.6 El Territorio

El juego del territorio consiste en rayar en la tierra, dividiéndolas en dos partes iguales, junto a éste cuadrado se hace un círculo pequeño en el que los participantes tienen que apuntar al centro para iniciar el juego.

Por lo general, son dos las personas que participan, si hay mas de dos, se realizan por equipos iguales de cada lado. El primero en iniciar el juego tiene que botar el cuchillo o algo punzante en el suelo y que éste quede prendido, y de acuerdo a la dirección de la parte filuda o cortante, rayar a lo largo del territorio de su enemigo y así ir sumando más territorio a su favor. Si el cuchillo estaba muy inclinado o caído, perdía el turno.

Con repasar y pasar la navaja o cuchillo el territorio de su oponente cada vez se reducía mucho más, hasta terminar cediendo todo el territorio al ganador, Muchas veces quedaban franjas muy delgadas y alargadas que no se podía apuntar era peligroso por cuanto se podía incrustar en el propio territorio.

2.3.1.7 La Cebolla

En este juego los participantes se sentaban en el suelo uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, formando una cadena y simulando ser un “atado de cebollas”, el primer niño se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa o un árbol. Dos pequeños quedan libres el uno hace del dueño de la cebolla y el otro del comprador y será él encargado de ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada. La tarea que no resulta fácil puesto que los niños se agarran fuertemente para que el comprador no pueda “arrancarlos”. Sin embargo, éste lo consigue y continúa esta acción hasta terminar de zafar a todas las “cebollas”.

2.3.1.8 La Soga

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda ,soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la soga, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

2.3.1.9 Las Ollas Encantadas

Consistía en balancear a una persona que se ponía en posición de cuclillas y agarrado sus brazos entre las piernas, dos personas se encargaban de balancearlo y cantar los meses del año, hasta que resistía la ollita y así se sabía que tan buena era.

Antes de balancear a la persona se le ponía el nombre de un color; amarillo, verde, rosado y dos niños hacían de compradores y cada uno pedía una ollita de cualquier color si el vendedor la tenía procedía a venderla y la balanceaban para saber cuanto tiempo duraría.

2.3.1.10 El Puente se ha Caído

Se jugaba en grupos de 8 o más personas, dos se agarraban de las manos y cada uno se ponía el nombre de una fruta y cantaban “un puente se ha caído mandaremos a componer con que plata y que dinero con la cáscara del huevo que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar” mientras los otros niños pasaban debajo del puente y al finalizar la canción se quedaba un niño y le preguntaban que fruta quería y escogía la fruta, se ubicaba detrás de su compañero, tomándose de la cintura, al finalizar el juego los dos grupos de niños tenían que medir la fuerza de suponente tratando de arrastrarlo y hacer que el puente se rompa.

2.4. COMENTARIO FINAL

En el tiempo en el que se practicaban los juegos tradicionales no existía discriminación pues los niños de todas las clases sociales podían integrarse a ellos, solo hacía falta la buena voluntad y las ganas de jugar, compartir con el otro, inclusive los medios u objetos que necesitaban para dicha actividad la encontraban en su propio entorno como por ejemplo: tizas, palo, sogas, entre otros, con esto se pretendía recrear a los pequeños y distraerlos de una manera sana, inclusive la comunicación era directa porque está en contacto con los demás y puede expresar lo que y como se siente frente a lo que esta haciendo y no era necesario ningún otro medio.

También socializan porque comparten con el que esta a su lado la actividad que está ejecutando, pues el espacio y el tiempo es tomado como parte de la diversión de la que los niños son los actores sociales.

Los juegos tradicionales son parte fundamental de la cultura y la tradición de la que somos producto, pues de ellos aprenden mucho como comunicarse y relacionarse con el otro sin importar el lugar en el que se desarrollen, lo que importa es como el individuo maneje lo aprendido y transmitido por sus anteriores generaciones, que lo único que necesitaban para recrearse era el lugar y objetos que encontraban en su

entorno, estos juegos lograban la unión de hermanos, hermanas, primos, familias, amigos, vecinos del barrio.

Los pequeños al momento de realizar estos juegos despejaban sus mentes de los estudios por uno minutos se recreaban sanamente sin dañar a nadie y aprendiendo juegos que les van ayudar relajarse de su vida cotidiana, no como en la actualidad los pequeños pierden su tiempo viendo televisión o jugando juegos electrónicos que lo único que les enseña es a ser violentos e individualistas. Se debe fomentar los juegos en equipo para evitar la violencia que solo degenera la mente de un niño que debe formarse con valores y principios que su familia le inculca desde que nace y pasa a formar parte de la sociedad en la que nos desarrollamos.

CAPÍTULO III

TRABAJO DE CAMPO

3.1 INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se resume el trabajo de campo en el que se reconoce y describe como los niños se relacionan con los juegos tradicionales como estos ejercicios son parte de ellos con la ayuda de los procesos de socialización y comunicación

En nuestra perspectiva fue importante tomar en cuenta a los juegos como un proceso de educomunicación ya que en la actualidad los niños aprenden o captan conocimientos a través de esta actividad lúdica, esta técnica de la debe seguir utilizando en los establecimientos educativo.

La investigación bibliográfica es la base del desarrollo de los dos primeros capítulos, pero además consideramos importante utilizar los conocimientos teóricos para construir una práctica niños que son quienes tuvieron contacto con los juegos tradicionales. La experiencia que les propusimos a un grupo de niños al inicio les pareció extraño pues ellos están acostumbrados a otra clase de entretenimiento con los juegos electrónicos, en los que solo necesitan de un computador. No obstante, se adaptaron normalmente y se comunicaron con sus compañeros de juego.

Por otra parte realizamos entrevistas a especialistas en el tema de los juegos tradicionales para complementar la información para el análisis teórico. A continuación se presenta un detalle de este trabajo.

3.2 Contacto con los niños y los juegos tradicionales

Los niños al inicio se mostraron algo extrañados pues estos juegos eran nuevos para ellos, ya que en la mayoría de casos los pequeños se entretienen con video juegos o viendo la televisión; pero la confianza y los procesos de socialización permitieron que se adapten sin ningún inconveniente, hubo mucha colaboración y disposición en el grupo y los promotores culturales de la Guambrateca con quiénes se logró dinamizar estas sanas formas de distracción.

Los niños se integraron con facilidad gracias a la ayuda de uno de los promotores de la Guambrateca quien organizó a los pequeños en grupos para iniciar con las actividades propuestas, los pequeños se mostraban inquietos y ansiosos por conocer estos juegos, algunos mostraban en su rostros gestos de curiosidad, otros de sorpresa y unos pocos de aburrimiento, hasta que se les contó como se practicaba esta forma de diversión en la iban a participar, la mayoría nos interrogó: ¿Cuáles son las reglas del juego?, ¿Cuántos integrantes debía tener cada equipo?, ¿Qué materiales debían usar?, estas dudas fueron aclaradas a medida que el juego se realizaba, primero se planificó una dinámica en la que todos decían sus nombres para poder entrar en confianza y tener éxito en las actividades que se iban a realizar. El relato de esta actividad se puede resumir así:

- ***El trompo:*** los niños estaban muy inquietos la mayoría quería tener en sus manos un trompo para envolverlo y hacerlo bailar, se entregaron ocho trompos, y se inicio con el proceso de hacer mil maravillas con ese pequeño trozo de madera.
- ***Las Canicas o bolas:*** la mayoría conocía las diminutas esferas de cristal en forma circular, se les enseñó y explico cada regla de juego, entonces con tiza hicieron un círculo en el piso pusieron canicas dentro de ellas y empezaron a tingarles de una en una, cada jugador tenía un turno, las niñas eran las mas entusiasmadas en llevarse las canicas.
- ***La Rayuela:*** primero uno de los promotores dibujo en el piso la rayuela en forma de gato, se les explico que debían saltar en un solo pie y se les entregó

a cada uno de los pequeños una ficha que debían lanzar en el primer cajón, a los niños les faltaba equilibrio para mantenerse en pie y continuar saltando hasta llegar al final.

- ***Sin que te Roce:*** todos los niños estaban alborotados pues querían ya saltar por encima de las espaldas de sus compañeros, empezaron a ponerse uno tras otro separados en cortas distancias, y el resto hicieron una fila e iban imitando al que iba primero que iba cantando, silbando y diciendo frases graciosas hasta pasar por encima de todos sus compañeros.
- ***El Palo Encebado:*** ejercitó la destreza uno de los participantes pues tenían que vencer lo resbaloso del palo para obtener un premio de había que en su punta, al inicio los niños veían el palo con curiosidad y se quedaron pensativos, pero después entre gritos y alborotos se inicio con el juego que fue chistoso porque muchos se resbalaron, cayeron, pero continuaron y culminaron la actividad.
- ***El Territorio:*** probó la puntería de los niños, primero se dibujó un cuadrado y se lo dividió en dos partes iguales en el piso, luego tenían que lanzar el cuchillo y clavarlo en el territorio e ir marcando el espacio del otro, este juego se les hizo complicado pues no contaban con buena puntería.
- ***La Cebolla:*** en esta actividad los niños se sentaron uno tras otro agarrados de la cintura; el primero estaba sostenido por un poste, cada uno era una hoja de la cebolla, el comprador era quien tenía que desprender a cada una de las cebollas para llevárselas, fue gracioso pues solo tres de los compradores se pudo llevar a las cebollitas, los infantes gritaban, se reían, y mostraban su fuerza.
- ***La Soga:*** las niñas tuvieron mayor dedicación para saltar, cantaban la canción “*monja, viuda, soltera, casada, divorciada, estudiante*”, muchas eran hábiles en este ejercicio, cuando se intento con los niños el juego se demoro pues les faltaba destreza para demostrar sus dotes de saltarines.

- ***Las Ollas Encantadas:*** se requirió sentar a los niños en fila, y el coordinador del juego les iba diciendo en secreto al oído un color, luego procedía el diablito y el angelito a comprar una olla, y finalmente se la mecía para saber cuanto tiempo iba a durar, en ciertos momentos hubo confusión entre los jugadores pues se les olvidaba su color.
- ***El Puente se ha caído:*** participaron todos los niños con entusiasmo, se pusieron en fila y uno tras otro iba pasando debajo del puente, y coreando la canción: *“una puerta se ha caído mandaremos a componer con que plata que dinero con la cáscara del huevo, que pase el rey que ha de pasar que hijo del conde se ha de quedar.”*y después de que todos pasaron y escogieron el grupo se midieron fuerzas, pues ganó el grupo uno porque fueron quienes se llevaron a los participantes del grupo dos, al final todos cayeron al suelo.

Los niños disfrutaron porque compartieron con sus amigos juegos que en la mayoría de los casos no los habían conocido, se divirtieron sanamente, en el desarrollo de las actividades no solo se observaron las destrezas de cada participante, sino también el trabajo en equipo, compartir y comunicarse con el otro. La experiencia fue agradable, a pesar de que algunos se cayeron, se volvieron a levantar para continuar con el juego, gritaban, saltaban y apoyaban a sus compañeros, en resumen aprendieron a trabajar en grupo y entendieron que unidos se hace la fuerza para ganar, pues la única meta era simplemente pasarla bien y aprender los juegos que practicaban sus padres y abuelos en la niñez.

Finalmente después de la jornada de recreación todos terminaron rendidos pero contentos pues aprendieron una forma diferente de distraerse sin importar el espacio, el tiempo, la condición social y los medios que los encontraron muy cerca, lo importante fue estar en contacto con el otro y disfrutar de una forma sana de distracción olvidándose por un momento de las nuevas tecnologías, que están afectando y alterando el comportamiento de los más pequeños de la casa y quienes dijeron que los iban a practicar en sus casas para compartir en familia.

3.3 Informe de Entrevistas a Expertos en Juegos Tradicionales.

Se realizaron entrevistas a personas que conocen de los juegos tradicionales y que vivieron en barrios del centro de Quito donde se practicaban y jugaban entre los niños de la vecindad, es por eso que Oswaldo Mantilla proporcionó la información precisa acerca de los juegos tradicionales y compartió experiencias de la niñez en su pueblo natal Tabacundo, lugar en el que el entrevistado práctico los famosos juegos tradicionales y que los recopiló en un libro para que perduren en el tiempo. Relató como se realizaban cada uno de los juegos: las bolas o canicas, el trompo, la rayuela, sin que te roce, el palo encebado, el territorio, la cebolla la sogá, las ollas encantada, el puente se ha caído, las reglas de algunos de ellos y los materiales que se utilizaban que eran objetos que encontraban en sus propias casas, recordar la infancia fue lo que le impulso a escribir su libro “Juegos Tradicionales de Antaño” en su pueblo natal, piensa que es una aporte para su comunidad y en especial para los niños, quienes son los que practican estos juegos a diario, pues en Tabacundo los infantes al en los recesos de la escuela y en las tardes aun se juntan con sus hermanos, vecinos y amigos para recercarse con actividades que sus padres les han enseñado, espantilla afirmó que es importante que los pequeños sigan conservando la cultura y la tradición.

Para Mantilla su libro ha sido un reto, pues los aportes que el retomo para la conformación del mismo fueron los recuerdos de su niñez en su querido pueblito de Tabacundo, contaba que en algunos momentos de fue complicado adquirir alguna información y debía acercarse a los ancianos de su comunidad para que le recordaran algunos detalles de los juegos tradicionales, e inclusive explico que se hacían competencias de palo encebado, quien hacía bailar por mas tiempo al trompo entre otras actividades que era maneras de diversión sanas.

Otros entrevistados fueron Fabián Lucero (Promotor cultural del Municipio de Quito), quien hablo de la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotriz del niño, pues desde que nace esta predispuesto recibir estímulos y aprende todo lo que sus padres le enseñan, como a hablar, caminar y jugar, afirma que en su infancia {el junto a sus compañeros y vecinos en el barrio se dedicaban a jugar y disfrutar con tal de compartir con los demás.

Francis Cabrera (Directora del Centro de Recreación Infantil La Guambrateca) afirmó la importancia que es enseñar a los niños los juegos tradicionales porque les ayuda a una mejor concentración y desarrollo físico, comenta que en la actualidad la tecnología los está convirtiendo en sus esclavos y en seres inertes que para divertirse necesitan de una máquina. Ella con su experiencia al haber practicado estos juegos pretende desde su rol de promotora cultural fomentar y enseñar a los pequeños parte de la cultura que lamentablemente se está perdiendo.

Gracias a estos testimonios se logró un trabajo con éxito ya que todas las personas colaboraron con sus vivencia de los juegos tradicionales, pues ellos crecieron jugando, y al proporcionar las experiencias que tuvieron les ayudó para el desarrollo de su vida pues la mayoría se dedicaron a profesiones que se relacionan con la cultura, pues ella es parte de la tradición y formación del individuo en la sociedad.

Edwin segura hablaba de lo importante que era recuperar los juegos populares pues estos dan identidad a un pueblo y a un grupo social, permitiendo el desarrollo y movimiento en los pequeños que al momento de jugar tienen facilidad de comunicarse y relacionarse con el otro, es por eso como miembro de la Guambrateca en las vacaciones se han hecho la promesa de continuar con un proyecto enfocado a retomar los juegos y fomentar en los niños la curiosidad por explorar nuevas formas de entretenimiento con los que están a su alrededor. .

Iván Lobato afirmó que el juego es una actividad que permite desarrollar la capacidad intelectual del niño, pues le permite soñar, crear e inventar y trabajar en equipo, ve a los juegos tradicionales como una herramienta que se podría complementar con la educación, pues dice que uno aprende las cosas jugando y conociendo las reglas, que todo proceso de aprendizaje es bueno cuando se empieza por utilizar al juego, dejando a un lado la represión del niño en el aula de clases, dejándole expresar lo que el siente.

José Navarrete dice que el jugar ayuda a medir destrezas y capacidades de cada uno de los niños e inclusive el hecho de intercambiar ideas, conocimientos, porque cuando a un infante le permiten expresar lo que siente crece en un ambiente lleno de confianza y capta rápidamente lo que les quieren enseñar, con los juegos

tradicionales puede primero estar en contacto con sus amigos, segundo puede desarrollarse sin problema e inclusive conservar parte de las enseñanzas que sus padres le han dado en su hogar. .

Jorge Rivadeneira relató que los juegos tradicionales ayudan a formar con pensamientos sanos a los niños, contó su experiencia en la elaboración de los trompos y demostró las formas de hacerlo bailar, todo esta en la constancia recomienda a los padres seguir cultivando parte de la cultura y tradición como son los juegos tradicionales, que permiten al niño crecer en una sociedad sana alejada de la violencia de los juegos electrónicos.

Rivadeneira como personaje del Barrio de San Roque dijo que el se dedicó a su oficio porque quería que perdure el oficio de hacer trompos y la tradición que su familia tenían desde sus antepasados, también contó que los niños de la escuela que esta frente a su taller después de acabar con su horario de clases salen a visitarle y adquirir un trompo para que el macizo como lo llaman les de una que otra clase para aprender hacer bailar el trompo de diferente formas.

Los aportes de los entrevistados han servido para lograr recopilar información de las vivencias de cada uno de los entrevistados, para ponerlos en practica en la presentación de los productos comunicativos, que mas adelante se muestran.

3.4 Educomunicación y los Niños

Como punto de partida es importante definir lo que es la educomunicación tomando como referente autores sobresalientes, según Mario Kaplúm “la educación/comunicación será el uso de los medios de comunicación en la enseñanza. Y hay dos modos de entender y asumir esta dupla: el vertical y unidireccional, y el que considera al educando como sujeto de un proceso en el que se aprende de y con los otros”³³

³³ KAPLÚM, Mario, *Una pedagogía de la comunicación*, Ediciones de la Torre, Madrid, 1998.

En lo vertical el uso de los medios reproducirá la unidireccionalidad, acriticidad y la imposibilidad de una relación dialógica. En el segundo, ese uso se lo hará en un espacio cuyos protagonistas son verdaderos interlocutores. Mario Kaplúm reflexiona y propone en torno a estos dos modelos.

La Educación y comunicación son dos palabras que se las pueden entender de diferentes formas según como cada persona o individuo lo entienda emprenderá con muy diferente criterio la utilización de los medios en la enseñanza.

“La educomunicación “aspira a dotar a toda persona de las competencias expresivas imprescindibles para su normal desenvolvimiento comunicativo y para el desarrollo de su creatividad. Asimismo, ofrece los instrumentos para comprender la producción social de comunicación, saber valorar cómo funcionan las estructuras de poder, cuáles son las técnicas y los elementos expresivos que los medios manejan y poder apreciar los mensajes con suficiente distanciamiento crítico, minimizando los riesgos de manipulación”.³⁴ De alguna manera, estamos hablando de compensar la falta de elementos que para el desarrollo de un pensamiento crítico existen en los diferentes niveles curriculares”³⁵.

En la actualidad a la educomunicación se la debe tomar como referente de adquisición y comprobación de conocimientos, todo conocimiento se lo aprende desde un pensamiento crítico, se debe saber diferenciar los diferentes conocimientos desde la información y la comunicación.

En el terreno de la comunicación, las enseñanzas sobre las técnicas, a menudo se han puesto por delante de las enseñanzas sobre los procesos de comunicación y de la contextualización de los mismos. No ha interesado incluir en el currículo el fomento de un pensamiento crítico que utilizara las inmensas posibilidades didácticas de los diferentes medios de comunicación, o que manejará el material cotidiano de textos, imágenes y sonidos que producen los medios de comunicación y los sistemas de

³⁴GARCIA, Mantilla, Agustín, “Educación y comunicación” en Escuela y Sociedad 2001. Ponencia inaugural de las Jornadas de Formación del Profesorado convocadas bajo el enunciado *Lenguajes, comunicación y técnicas*. Gobierno de Cantabria, Consejería de Educación y Juventud. Dirección General de Juventud, 2001.

³⁵ GARCIA, Mantilla, Agustín, Op. Cit.

información para fomentar en los escolares sus capacidades para hacer preguntas y para no conformarse con respuestas preconcebidas.

La tarea de generar estrategias integrales para un aprovechamiento didáctico de todo lo que de positivo tienen los medios de comunicación y los sistemas de información, resulta absolutamente prioritaria en la nueva escuela y también es prioritario el que los responsables de contenidos trabajen de forma sistemática a favor de la educación. Para ello es preciso recuperar el concepto de servicio público en todos los medios y sistemas públicos y privados.

Se hace urgente que la educación en materia de comunicación o, la educomunicación, si recurrimos al concepto utilizado desde el comienzo de este trabajo, se incluya en la escuela en ese sentido transversal que siempre debió tener, con un afán de construcción y reconstrucción permanente del pensamiento crítico.

Es necesario saber manejar la adquisición de conocimientos con los niños pues a través del juego se pueden aprender técnicas para desarrollar el conocimiento de cada uno, es por eso que se ha tomado en cuenta a los juegos tradicionales que son los que nos van a permite desarrollar las destrezas, habilidades de cada uno de los pequeños mediante la práctica de los mismos, inclusive ayudarán a que las tradiciones culturales de nuestra ciudad prevalezcan en el tiempo y espacio para que los individuos no olviden que es importante la comunicación y la socialización con el otro.

3.5 PROYECCIÓN DE RESULTADOS

El trabajo de campo fue muy agradable puesto que logró compartir parte de las tradiciones a pequeños que están acostumbrados a las nuevas tecnologías. Con respecto a la parte práctica del proyecto, el intercambio de información de parte de las personas que conocen de los juegos tradicionales permitió un buen desarrollo de la práctica de los mismos con los pequeños y sirvió de mucho las entrevistas a las personas que conocen de los juegos tradicionales, pues gracias a sus experiencias se

logró llegar al objetivo planteado que era dar a conocer a los pequeños parte de nuestra tradición que debe estar presente en el espacio y el tiempo.

Con lo que respecta a lo teórico fue indispensable revisar bibliografía adicional para utilizarla, analizarla y finalmente ponerla en práctica para enriquecer los conocimientos de quien ejecuta el proyecto y de las personas a las que esta orientado, para lograr un fácil entendimiento de lo que se les quiere mostrar y rescatar como son los juegos tradicionales que son parte de nuestra cultura y de nuestra vida.

CAPÍTULO IV

PRODUCTOS COMUNICATIVOS

4.1 INTRODUCCIÓN

Es necesario como premisa de partida una revisión minuciosa de los productos comunicativos analizando sus características con respecto a la producción y e interés del beneficiario.

Con la utilización de los productos comunicativos (tríptico, afiche y video) se pretende dar a conocer los juegos tradicionales a los niños de las escuelas municipales para que a través del juego estos actores puedan retomar los procesos de socialización que se han ido deteriorando por la llegada de las nuevas tecnologías que son mal utilizadas por el ser humano.

Por medio de los productos comunicativos se pretende dejar el conocimiento de los juegos tradicionales que en la actualidad se han perdido para que los niños al observarlos (caso del video) tengan la iniciativa y curiosidad por repetirlos, junto a su familia y amigos. Por su parte el afiche ayudará a impulsar a que el niño y su familia se interesen por retomar y rescatar parte de nuestra cultura. Finalmente el tríptico contribuirá a resolver las dudas con respecto a las reglas y condiciones del juego como por ejemplo cuantos participan, que objetos se necesitan y la finalidad del juego.

4.2 TRÍPTICO

El lenguaje impreso es parte fundamental de la comunicación, pues a través de los escritos se pueden intercambiar conocimientos, experiencias y llevar un mensaje, que sea escrito con un lenguaje entendible para que las personas logren captar lo que se les quiere comunicar, que en este caso es el conocimiento de los juegos tradicionales.

Se debe tomar en cuenta para el diseño del tríptico la originalidad de los temas, como esta distribuido el texto, las imágenes, el papel utilizado, el tamaño de las letras.

4.2.1 Elementos del tríptico

Elaboración: Pretende dar a conocer una idea, con la ayuda de gráficos para hacer que la información sea entendible, es importante que se de una correcta distribución de cada uno de los elementos que lo componen.

Principios del Diseño

Equilibrio: es el centro de la gravedad, se relaciona con las direcciones horizontal, vertical y profundidad, es indispensable tomar en cuenta el punto central para que sirva de eje a los otros elementos que están en posiciones contrarias.

Contraste: es la utilización de elementos dispares en el conjunto, en la que existe oposición de color, forma y tamaño.

Proporción: es el tamaño de cada elemento que forma parte del diseño, en relación con los otros elementos que conforman el todo.

Movimiento: se le considera la armonía que tiene el boceto, como se lo dobla, los dobles imaginarios.

4.2.2 Lenguaje apropiado para el tríptico

El tríptico es utilizado para distribuir información a las masas y a la audiencia en general, el lenguaje que se utiliza es simple para que el niño capte rápidamente los conceptos que va a recibir, de preferencia se deben utilizar oraciones claras y concisas.

4.2.3 Estructura

El formato a utilizar es A4, que se lo dobla en tres partes iguales para dar un equilibrio al tríptico, el papel en el que esta impreso es couge de 200 gramos.

El tipo de letras depende del diseñador y del grupo al que va dirigido, en este caso son niños, la letra que se utilizó fue Times New Roman para el título la letra Script ya que atrae la atención del lector, el tamaño de la letra debe ser de doce y ha espacio sencillo.

El interlineado es el que determina el ancho de la columna para dar una legibilidad al texto, el interlineado no debe ser ni tan grande ni demasiado pequeño sino que debe ser normal para facilitar la lectura.

En el tríptico va la información resumida del tema que se presenta y para facilitar la explicación de cómo se juega, los materiales que se va a usar y cuantas personas van a divertirse con los famosos juegos tradicionales.

Los colores utilizados como fondo del tríptico en la carátula es el azul, pues llaman la atención al niño, las letras de color blanco, amarillo, rojo y azul e ilustraciones de los juegos que acompañan al contenido.

En la tapa principal va el Título: **Juegos Tradicionales** junto a un dibujo de un trompo de color amarillo, turquesa, rojo y morado, en su interior pasa una soga y una niña simula estar saltando en la parte inferior, mientras que en la superior se observa a tres niños representando el balanceo de las ollitas encantadas, mientras que en la punta de metal aparece un espiral que representa los giros que da el trompo en color amarillo, azul y rojo, finalmente tienen un slogan que dice ***“Para crecer con identidad de país”***.

En el interior del tríptico en la primera columna va la explicación de cómo eran los juegos tradicionales antes y como se compartía con la familia y amigos, en la segunda, tercera, en la parte exterior en las columnas uno y dos se explica detalladamente como se realiza cada uno de los juegos escogidos para que los niños

los practiquen, es necesario que la información sea clara y concisa, para un mejor entendimiento también se utilizaron ilustraciones entre la descripción de cada una de los juegos , los colores que tienen estos gráficos son amarillo, rojo, azul, negro, verde, morado, tomate turquesa, en la parte exterior en la mitad en la parte inferior van los isótipos de las instituciones que apoyan al proyecto con fondo anaranjado.

A continuación presentamos este material impreso:



Palo Encebado

Materiales: palo de madera resistente, premios para los participantes

Participantes: Pueden ser dos o más personas

Explicación: en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, se lo cubre de manteca, aceite o grasa, y en la punta se le pone dulces o juguetes para que los pequeños intenten subir y resbales una y otra vez.

La Cebolla

Materiales: un poste

Participantes: ocho o más personas.

Explicación: los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una.



La Soga

Materiales: sogas o cuerda

Participantes: cuatro o más personas

Explicación:

dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada"



Estos son sólo una muestra de los juegos de antaño, quizá el recordarlos y enseñarlos a las nuevas generaciones, las ayude a crecer con alegría y con identidad de país.



Juegos Tradicionales

**Para crecer alegres
y con identidad de País**



Al ver al trompo girar en el piso, nuestra infancia pasa por segundos por nuestra mente, sentimos que uno vuelve a esos días, en el que con pantalón corto, con hambre y con las manos y la cara sucia, llena de paspa, corríamos sin cesar, disfrutábamos jugando al aire libre con nuestros amigos y vecinos de barrio...

Y es que no importaba el tiempo ni el espacio, si se es grande o chico, niño o niña, mestizo, indio o negro... eran nuestros amigos. Con ellos jugábamos y peleábamos, sonreíamos y llorábamos; crecíamos alegres y con identidad, cosa que hoy ya no sucede; el nintendo, la televisión o la computadora nos han robado eso que justamente queremos recuperar: nuestros juegos tradicionales, nuestra alegría de crecer, nuestra identidad.

Canicas o Bolas

Materiales: canicas objetos esféricos de pequeño tamaño, y de cristal, también puede ser de mármol o metálicas

Participantes: dos o más niños

Explicación: se debe hacer un círculo en el piso y poner las canicas dentro de ellas, y cada pequeño debe ir sacándolas con otras canica con la ayuda del tingué.

La Rayuela

Materiales: tiza

Participantes: dos o más personas

Explicación: dibujar una rayuela en forma de gato, conseguir algún objeto para utilizarlo como ficha y esperar el turno para empezar a brincar, en un pie hacia dicha categoría, recoger el tejo (siempre en un pie) y volver hacia la partida.



El Trompo

Materiales: un trompo y una piola

Participantes: una o más personas

Explicación: primero se envuelve la cuerda desde la cabeza del trompo hasta la punta debe estar bien sujeta, luego se envuelve al dedo y se lo procede a lanzar para que baile.



Sin que te roce

Participantes: siete o más personas en adelante

Explicación: es necesario nombrar a un representante de grupo, los seis niños se ponen en posición de perrito. Y los otros participantes ponen sus manos en las espaldas para pasar por encima de ellos y tenían que imitar los que hace la cabeza del grupo.

4.3 AFICHE

Es un texto funcional que incorpora elementos gráficos y escritos con el fin de informar y atraer la atención del receptor, el mensaje que se quiere transmitir juega un papel importante pues tiene que persuadir al receptor.

La utilización de los colores en el afiche es importante realizar contraste entre los colores cálidos que atraigan la atención de los pequeños, y se interesen por conocer más acerca de los juegos tradicionales.

Se escogieron colores amarillos, azules, tomates, rojos, blancos para jugar con la imaginación de los pequeños y hacerles tener curiosidad por saber que son los juegos tradicionales.

4.3.1 Elementos

Una idea clara y concisa de lo que se pretende informar, acerca de los juegos tradicionales y su valor cultural.

El mensaje depende de lo atractivo que sea el gráfico que es un trompo en su interior se representa el juego de las ollitas encantadas y la sogá , mientras que de su punta se genera un espiral, de color amarillo, azul y rojo, lo escrito en este caso el tema: Los Juegos Tradicionales en la parte superior, el mensaje que es **“Para crecer alegres y con identidad de país”** debajo del gráfico que esta en el centro, y finalmente los isotipos y logotipos de los auspiciantes que van en la parte inferior .

Los textos escritos deben cumplir las funciones de persuadir e informar al receptor, también la imagen visual es importante pues los elementos utilizados juegan un rol principal pues cada objeto comunica algo.

4.3.2 Lenguaje

Es necesario que se tome una oración clara y concisa con respecto a lo que se quiere informar, la tipografía y los gráficos juegan un papel fundamental al presentar el mensaje al receptor.

4.3.3 Estructura

El formato estándar es de 70x100 cm. O 50x70cm. Su posición debe ser vertical y de forma rectangular. La utilización del color es un elemento principal para atraer la atención del receptor, el contraste de los colores cálidos y fríos son necesarios.

Los contrastes que se deben utilizar son: blanco/negro, negro /rojo, negro/amarillo, blanco/rojo, azul/blanco. El color que se han utilizado fue azul en transparencia, como fondo, y algunos gráficos de los juegos tradicionales, las letras son de color amarillo y blanco, en la parte inferior una franja de color tomate con los sellos de los auspiciantes.

En la disposición se produce la lógica de entendimiento del afiche, porque la lectura se realiza de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, los elementos del afiche deben tener un orden lógico, para que no dispersen la atención del lector.

Componentes Gráficos del Afiche:

- Imagen gráfica un collage con los diez juegos tradicionales de fondo como transparencia y el mitad un trompo girando y se forma de espiral con los colores amarillo, azul y rojo, en la que una niña salta la cuerda, mientras dos pequeños balancean a la ollita.
- Slogan ***“Para crecer alegres y con identidad de país”***
- Información: las imágenes comunican lo que se quiere expresar que son el conocimiento de los juegos tradicionales.

- Auspiciantes y Patrocinadores: Aquí se reproducen los nombres de la institución que apoya el proyecto.
- Logotipos, Isotipos y marcas en la parte inferior iría el sello la Universidad Politécnica Salesiana, Instituto Salesiano de Educación Superior y de la Federación de Ligas Deportivas Barriales y Parroquiales de Pichincha.

Juegos Tradicionales



¶ Para crecer alegres y con identidad de País ¶



FEDERACION PROVINCIAL DE
LIGAS DEPORTIVAS BARRIALES
Y PARROQUIALES DE PICHINCHA

4.4 AUDIOVISUAL

Es un sistema de grabación que permite reproducir imágenes acompañadas o no de sonidos mediante una cinta magnética. “Los pioneros en mostrar por primera vez imágenes en movimiento fueron los hermanos Lumière en 1895 en París, fue impresionante pues atrajo la atención de los perceptores”.¹

El desarrollo de este producto permitió que se crearan géneros como el argumental y documental, el primero se fundamenta en la elaboración de una historia con elementos recreados y creados desde la imaginación del guionista. Mientras que en el segundo se refiere la realidad en sí misma, es decir se desarrolla una problemática con elementos reales, creando hechos y personajes verdaderos.

“Con la evolución de la comunicación los géneros anteriormente mencionados se inclinaron en el primer caso, el argumental en el campo del cinema; y el documental en la televisión.”²

El Argumental o Ficción

Narración que se caracteriza por crear en un escenario una realidad inventada por el escritor o guionista, el tema que se escoja es el que determina el tipo de argumento puede ser comedia, ficción, ciencia, histórico.

El Documental

Busca reproducir la realidad y adaptarla de forma significativa, la función del documental es grabar memorizar y editar e interpretar.

Es importante el matiz que le da el guionista pues de esto depende que la historia contada llegue al receptor de manera verídica.

¹ SUÁREZ, Xavier, Tesis “Manual para la elaboración de documentales Fundación Cámara de Comercio” Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social.

² SUÁREZ, Xavier, Op. Cit.

4.4.1 video de los Juegos Tradicionales

En el video se da la recreación de los diez juegos tradicionales que se han escogido para el proceso de socialización, las imágenes presentadas serán atractivas, dinámicas y claras para los niños.

GUIÓN

TÍTULO: SOCIALIZACIÓN EN ESCUELAS MUNICIPALES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, MEDIANTE PRODUCTOS COMUNICATIVOS.

TEMA: Los Juegos Tradicionales, se pretende fomentar el rescate de una de las tradiciones quiteñas, para continuar transmitiendo de generación en generación parte de la cultura, los niños son los actores principales ya que son los que ponen en practica estos juegos, la comunicación y socialización.

IDEA: Aquí va a mostrar la socialización y comunicación de los niños en contacto con los juegos tradicionales.

SIPNOSIS: Una de las tradiciones que se desea recuperar son los juegos tradicionales y que hoy son una leyenda, una historia que anhela recobrar importancia y ser parte otra vez de la vida cotidiana. Estar presente en las calles, plazas, parques, en los patios de los colegios de las casas y no ser olvidados y cambiados por juegos electrónicos que hoy en día solo han cambiado la forma de ser y vivir.

Son muchos los juegos y formas de distracción que con el pasar del tiempo y el avance de la tecnología han ido perdiendo espacio, y más que todo, muriendo una tradición practicada por generaciones. Hombres, mujeres, blancos, negros, jugábamos a diario sin importar nuestra condición ni procedencia, lo que hacía más placentero el juego.

ARGUMENTO: Hoy en día vivimos una época de modernidad, “en donde la superficialidad, la inestabilidad amorosa y el consumismo (es decir la utilización del dinero dentro de la vida cotidiana cumple un papel que remplaza la felicidad de las personas)”³ son una de sus principales características. Todo ha sido remplazado por la tecnología; los juegos, las enseñanzas, las habilidades humanas, el trabajo y hasta la comunicación misma entre los seres humanos, ya no es directa.

“Otros elementos que aparecen dentro de la invasión de la modernidad son en especial, la individualidad”⁴, es decir el individuo como uno mismo, independiente de las relaciones sociales entre los seres, sin contacto directo. Esto se puede observar en la utilización de los juegos electrónicos como: Play Station, Game Boy, Juegos en red, Internet; provocando una ausencia total de solidaridad.

Es importante tomar en cuenta lo que se quiere argumentar en el video que se va a utilizar para la socialización de los juegos tradicionales, lo que se quiere mostrar son los juegos tradicionales en sí mismo su esencia para que los niños vuelvan a ser dinámicos y sociables con los demás, para esto fue necesario la práctica con los juegos.

Se presenta el guión estructural los elementos que se van a utilizar, planos, encuadres y la narración que conforma el video.

³UBIDIA; Abdón, Ciudad de Invierno, Editorial conejo, Ecuador, Pág. 16

⁴ UBIDIA; Abdón, Ciudad de Invierno, Editorial conejo, Ecuador, Pág. 17

GUIÓN ESTRUCTURAL

<p>Escena 1 / patio de la Guambrateca Exterior/tarde.</p> <p>Sec. 1 plano medio de dos personas tomadas de la mano simulando ser un puente por el que por debajo pasan los niños.</p> <p>Sec. 2 plano general de niños pasando por debajo del puente.</p> <p>Sec. 3 plano medio sino siendo atrapado por el puente.</p> <p>Sec. 4 plano medio de niños de espaldas Pasando por debajo del puente.</p> <p>Sec. 5 plano general dos adultos tomándose las manos mientras los pequeños pasan bajo el puente.</p>	<p>Ambiental de la canción “un puente se ha caído andaremos a componer con que plata y que dinero con la cáscara del huevo que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”</p> <p>Ambiental canción del puente.</p> <p>Locución en off. “no importa si se recita o su canta, esta popular frase.....</p> <p>Locución en off. “para dar inicio a uno de los juegos mas populares al que tanto.....</p> <p>Ambiental música instrumental</p> <p>Locución en off. Nuestros padres como abuelos dedicaban toda una tarde”</p> <p>Ambiental canción instrumental.</p>
---	--

<p>Sec. 7 plano medio de niños que pasan por debajo del puente de frente y una niña queda atrapada.</p> <p>Sec. 8 plano medio de niños que pasan por debajo del puente que son las personas que están tomados de la mano, y una niña queda atrapada.</p> <p>Sec. 9 plano general $\frac{3}{4}$, contrapicado, dos personas tomadas de las manos, los niños abrazados de la cintura uno tras otro se miden fuerzas.</p> <p>Sec. 10 plano general $\frac{3}{4}$, niños midiendo fuerzas y se rompe el puente y caen al piso, paneo izquierda.</p>	<p>Ambiental música instrumental. Locución en off. “el grupo ideal para jugar es ocho personas, de las cuales dos se agarran de las manos y cada uno se pone el nombre de una fruta y cantan”</p> <p>Ambiental canción instrumental. Locución en off. “de uno en uno los pequeños pasan debajo del puente.</p> <p>Ambiental música instrumental Locución en off. “y al finalizar la canción se queda un niño atrapado y la tradicional pregunta”</p> <p>Ambiental música instrumental. Locución en off. “que fruta quería no puede esperar entre gritos y risas se ubica detrás de su compañero, tomándose de la cintura.....</p>
---	---

<p>Sec. 11 plano general de adulto con niña tomados de la mano, niños agarrados de la cintura midiendo fuerzas.</p> <p>Escena 1 / patio de la Guambrateca Exterior/tarde.</p> <p>Sec. 12 plano general de niña siendo Balanceada.</p> <p>Sec. 13 plano medio, contrapicado, niño siendo balanceado.</p> <p>Sec. 14 plano medio alto, rostro de niña.</p>	<p>Ambiental música instrumental</p> <p>Locución en off. al finalizar el juego los dos grupos de niños miden su fuerza.</p> <p>Ambiental música instrumental</p> <p>Locución en off. “e ingenio tratando de arrastrarlo y hacer que el puente se rompa.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “impedir que la olla encantada se rompa es la consiga de esta travesura.....</p> <p>Locución en off. “y consiste en balancear al afortunado y agarrado de sus brazos entre las piernas, dos personas se encargaban de balancearla y cantar los meses del año, hasta que resista la ollita”</p> <p>Ambiental niños cantando los meses del año “enero, febrero, marzo, abril”...</p> <p>Locución en off. “cansados, con un poco de sudor....</p>
---	---

<p>Sec. 15 plano medio de niña siendo balanceada .</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p>
<p>Sec. 16 plano general de niños sentados y adulto diciéndoles el nombre de un color al oído.</p>	<p>Locución en off “se le pone el nombre de un color; dos intrépidos compradores tienen que adivinar si el tendero tiene su olla preferida y si la tiene.....</p>
<p>Sec. 17 plano medio hombre, paneo a la derecha hacia niños sentados.</p>	<p>Ambiental, música instrumental.</p> <p>Locución en off. “procede a venderla y la balanceaban para saber cuanto tiempo duraría.....</p> <p>Ambiental, música instrumental</p> <p>Locución en off. “si durara mas que sus risas, sus fantasías y su cansancio.....</p>
<p>Sec. 18 plano medio, contrapicado, niña siendo balanceada.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “la olla encantada seguro seguirá haciendo fantasear y volar a lugares lejanos.....</p>
<p>Sec19. plano medio alto de rostro de niña.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “solo con una idea buscar la perfección”</p>
<p>Sec 20. plano medio de niña saltando a Plano americano.</p>	

<p>Sec. 21 plano general de niñas batiendo la sogá.</p> <p>Sec. 22 plano medio de niña, zoom out a niña saltando la sogá.</p> <p>Sec. 23 plano general de niña de espaldas saltando la sogá.</p> <p>Sec. 24 plano detalle de piernas y sogá.</p> <p>Sec. 25 plano general de niños sentados uno tras otro, niño parado, zoom in de niño jalando a otro.</p>	<p>Ambiental música instrumental de fondo.</p> <p>Locución en off. “ en la infancia cualquier juego es bueno, más aún cuando la invitada especial es una sogá.....”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “en cada giro la astucia de los participantes.....”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “juega un papel importante pues tiene que ser versátil....”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “acrobático, y sobre todo tener un estado físico excepcional, pues si duda un segundo perderá.....”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “y su suerte estará echada</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “esta cebolla no hace llorar, al menos de tristeza....</p>
--	---

<p>Sec. 26 plano general de niños sentados y tomados de la cintura riéndose, niña cayéndose al final.</p> <p>Sec. 27 plano general de niña parándose.</p> <p>Sec. 28 plano general de niños sentados uno tras otro, niña abrazada poste.</p> <p>Sec. 29 Plano general de niña abrazando poste y los demás sentados y tomados de la cintura, zoom in a rostro de niña.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “ no hay mejor lugar ni más cómodo para sentarse que el suelo.....”</p> <p>Ambiental de música instrumental.</p> <p>Locución en off. “aunque sea duro y frío”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “formando una cadena y simulando ser un “atado de cebollas”</p> <p>Ambiental niños respondiendo “si tenemos” Música instrumental.</p> <p>Locución en off. “el más fuerte o sagaz sujeta al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa o simplemente a un árbol”</p>
---	---

<p>Sec. 30 plano medio de rostro de niño, paneo izquierda, till down, zoom out a cebollas.</p> <p>Escena 2 / Parque el Ejido/ Exterior /Tarde.</p> <p>Sec. 1 plano general, contrapicado, zoom Out de niño subiendo al palo encebado.</p> <p>Sec. 2 plano general de niño llegando a la cima del palo encebado.</p> <p>Sec. 3 plano medio de persona cogiendo uno de los premios que esta en la cima, till down plano medio, zoom out hasta plano general.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off “la idea era no soltarse, no permitir ser arrancada, pese a la insistencia del comprador”.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “no importa si se ensucia, no importa si se cae, en el palo encebado hay que levantarse e intentar cuantas veces sean.....”</p> <p>Ambiente música instrumental</p> <p>Locución en off. “para llegar a la cima, llena de sueños de fantasías.....”</p>
---	--

<p>Escena 3 / Patio de la Guambrateca/ Exterior/tarde.</p> <p>Sec. 1 plano general de niños en fila y agachados, paneo de izquierda a derecha, zoom in.</p> <p>Sec. 2 plano general de niños agachados y niña pasando sobre ellos.</p> <p>Sec. 3 plano medio de niño saltando, aplica travelling al hombro paneo del los niños.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off . “ y porque no también el vértigo, estar con los amigos con la gallada es lo más importante para compartir momentos inolvidables”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “y no hay mejor juego que el sin que te roce, la suerte es quien decide quien deberá estar acostado, no precisamente para descansar”</p> <p>Ambiental de risas y gritos de los niños.</p> <p>Locución en off. “pues sus compañeros deben saltar”</p> <p>Ambiental risas de los niños, música instrumental.</p>
---	---

<p>Sec. 4 plano general de niños agachados mientras otro intenta saltar.</p> <p>Sec. 5 plano detalle de piernas saltando, cámara subjetiva.</p> <p>Sec 6. Plano general de niño jugando a la rayuela de cámara subjetiva a plano detalle.</p> <p>Sec. 7 plano general y zoom in de la rayuela en forma de gato dibujada en el piso.</p>	<p>Locución en off. “acompañados de cánticos o silbados, o cualquier genial ocurrencia de uno de los chicos”</p> <p>Ambiente niños riéndose, música Instrumental.</p> <p>Locución en off, “imitar todo lo que hace el líder o jefe escogido, es la consigna principal...”</p> <p>Ambiente música instrumental.</p> <p>Locución en off. “equilibrio, concentración y destreza son los ingredientes principales de la rayuela.”</p> <p>Ambiente música instrumental.</p> <p>Locución en off. “jugar a la rayuela se lo puede hacer de distintas maneras como la tan tradicional rayuela de la semana...”</p>
---	---

<p>Sec. 8 plano general de niña jugando a la rayuela, plano detalle de piernas saltando.</p> <p>Sec. 9 plano detalle de ficha y pies de niño saltando, contrapicado.</p> <p>Sec. 10 plano detalle de ficha en cajón y pies saltando la rayuela.</p> <p>Sec. 11 plano detalle de mano marcando una x en el cajón de la rayuela.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “con siete cuadros dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la s</p> <p>Ambiente música instrumental.</p> <p>Locución en off. “aquí se jugaba saltando con un solo pie, cada uno de los cuadros en forma secuencial de lunes a domingo.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “en el cuadro que estaba escrito el día jueves se podía asentar los dos pies y el resto saltando en uno solo.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “cada vez que el jugador terminaba de saltar, los siete cajones.</p> <p>Ambiental música instrumental</p> <p>Locución en off. “Se marca con una x el cajón escogido en el cual podrá asentar los dos pies”</p>
--	---

<p>Sec. 12 plano detalle de pies y ficha Ambiental música instrumental.</p> <p>Sec. 13 plano general a plano medio y a plano detalle de niña jugando a la rayuela.</p> <p>Sec. 14 plano detalle de manos de niño Envolviendo con la piola al trompo, a plano medio de rostro del niño.</p> <p>Sec. 15 plano general de niños envolviendo los trompos.</p>	<p>Ambiental música instrumental Locución en off. “En tanto que otro jugador no podrá hacerlo, de esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario, y es que quién no paso horas de horas jugando a la rayuela”.</p> <p>Ambiental música instrumental. Locución en off. “cualquier escenario era el lugar perfecto”</p> <p>Ambiental música instrumental Locución en off. "para muchos el trompo es....</p> <p>Ambiental música instrumental. Locución en off. “tener la capacidad y creatividad para mantener bailando el tiempo suficiente para admirarlo y ver como cada giro se bambolea”</p>
---	--

<p>Sec. 16 plano detalle de trompo bailando en el piso.</p> <p>Sec. 17 plano detalle de trompo bailando en el piso.</p> <p>Sec. 18 plano medio de niños envolviendo el trompo contrapicado.</p> <p>Sec. 19 plano detalle de trompo bailando en el piso.</p> <p>Sec. 20 plano detalle de trompo bailando, niño lo toma en su mano, rostro de niño.</p>	<p>Ambiente música instrumental.</p> <p>Locución en off. “y uno no puede explicarse como un trozo de madera, tallado artísticamente”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “puede bailar, puede danzar junto con una punta de metal”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “al ver el trompo toda su infancia pasa por segundos por su mente”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “es extasiarse es sentirse que uno vuelve a esos días”.</p>
--	---

<p>Sec. 21 plano medio de rostro de niña</p> <p>Sec. 22 plano general de canicas dentro de un círculo.</p> <p>Sec. 23 plano general de niños lanzando al círculo las canicas.</p> <p>Sec. 24 plano detalle de pie rodeando el Círculo.</p> <p>Sec. 25 plano general de canicas dentro del círculo.</p> <p>Sec. 26 plano detalle de canica.</p>	<p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off “en el que su pantalón corto, con hambre y cansancio no importaba”.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off “y como no olvidarnos de...”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “las tradicionales bolitas o canicas de cristal.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “con la que los pequeños.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “hacían un círculo en el piso...”</p> <p>Ambiental Música instrumental</p> <p>Locución en off. “y las ponían en su interior.</p> <p>Ambiental música instrumental</p>
--	--

<p>Sec. 27 plano detalle de canicas en el piso, niña tingando.</p> <p>Sec. 28 plano general de niños sentados. Ambiente música instrumental.</p> <p>Sec 30. Plano general de personas batiendo la cuerda y niña saltando.</p> <p>Sec. 31 plano detalle de trompo bailando y letras con la información del producto, a plano general de rostros de niños.</p>	<p>Locución en off. “eran sacadas por un Tingue....”</p> <p>Ambiental música instrumental.</p> <p>Locución en off. “Y cada jugador tenía un turno para participar”.</p> <p>Locución en off. “No importa el tiempo ni el espacio, si se es grande o chico, niño o niña, mestizo, indígena o negro...”</p> <p>Ambiental música instrumental</p> <p>Locución en off. “lo que importa es crecer alegres y con identidad, retomando los juegos tradicionales”.</p> <p>Ambiental música instrumental.</p>
--	--

4.5 REFLEXION FINAL

Con la utilización de medios de comunicación alternativos (tríptico, afiche y video) se puede llegar a los grupos sociales con la información que se pretenda difundir, es importante que se tome en cuenta la estructura de cada uno de ellos para elaborar productos entendibles que sean aceptados y entendidos por los receptores sin ningún inconveniente.

En el caso del video es un material audiovisual que permitirá a los niños observar como los juegos tradicionales y aprender como pueden compartir con sus familias y amigos sin importar el espacio ni el tiempo. Con el Tríptico se busco reseñar la información básica de que se trata el juego, finalmente el afiche ayudará a dar a conocer y a retomar parte de nuestra cultura como es la tradición por medio del juego.

Es importante la utilización de estos productos porque facilitan el reconocimiento de los juegos tradicionales que en el pasado los practicaron nuestros padres y abuelos, que son parte de nuestra identidad cultural, pues nos ayudaba a comunicarnos y relacionarnos con el otro sin ningún problema.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 LA GESTIÓN DEL PROYECTO

El proyecto ha sido gestionado de una forma ágil, se tuvo en cuenta que buscar el apoyo de instituciones interesadas como la Federación de Ligas Barriales y Parroquiales de Pichincha y la Guambrateca, organismos afines en el bienestar y rescate de parte de la identidad a través de los juegos tradicionales que involucran al individuo, la familia y la sociedad.

Con lo que respecta al diseño se socializó el sentido de la propuesta que es “*para crecer alegres y con identidad de país*”, para lo cual se logró la participación de los niños pues ellos son quienes captan de manera rápida lo que se les enseña y por otra parte se considera que los padres juegan un papel fundamental, pues son quienes transmiten la cultura a sus pequeños.

El integrarse a los juegos permitió a los niños un contacto directo con la cultura e identidad, pues sintieron que era el momento de continuar con las enseñanzas que sus padres les han dado.

En lo técnico la utilización de productos comunicativos como el video, tríptico y afiche ayudaron a difundir el mensaje “*para crecer alegres y con identidad de país*” con la práctica de los juegos tradicionales. Las ganas e inquietud de los niños por explorar parte de nuestra cultura que por la llegada de las nuevas tecnologías se han ido perdiendo, hicieron que los pequeños se interesaran por conocer juegos.

En lo académico se observó que las instituciones educativas han dejado de enseñar a los niños juegos tradicionales, pues se han dedicado más al aprendizaje educativo y a las nuevas tecnologías, pero a pesar de esta situación hay instituciones como la Guambrateca que se dedica a fomentar parte de nuestra cultura, en el período vacacional por ejemplo realizan talleres de juegos tradicionales, trompo, rayuela,

canicas entre otros, pues estos organismos creen que es indispensable recordar a los pequeños el compartir, comunicarse y divertirse con los demás.

Una de las dificultades que se encontró fue que de un grupo de cuarenta niños apenas diez conocían algunos de los juegos, para ello enfrentaron el reto de conocer una manera dinámica y divertida de distraerse y compartir con los demás, saltaron, cantaron, gritaron, se ensuciaron pero finalmente quedaron satisfechos con las actividades realizadas y entendieron que se debe continuar con recuperar esta práctica que llegó a ellos transmitido de generación en generación.

Para la elaboración de los productos comunicativos se tuvo que pedir la colaboración a los niños para que jueguen sin importar el tiempo y el espacio. Con lo que respecta al video, se buscó una locación adecuada que fueron las instalaciones de la Guambrateca, ubicada en el Sector de San Marcos, calle Junín y después de las grabaciones se procedió a realizar el guión literario y el guión técnico en los que van explicados cada uno de los detalles, la música, los planos de las imágenes, los textos que se leyeron y por último se procedió a la edición del mismo con la utilización del programa de news edit.

En cuanto al tríptico se privilegió el gráfico que se iba a utilizar pues era necesario buscar una imagen que represente el sentido de la propuesta central como es “ para crecer alegres con identidad de país”, luego se analizó el texto que se iba a poner pues debe ser claro y conciso, los colores jugaron un papel importante, y se privilegió el azul, amarillo y anaranjado, para llamar la atención del niño.

El afiche como gráfico se utilizó el trompo pues es parte de nuestra cultura y es un juego que la mayoría de niños alguna vez han practicado, se pusieron en el fondo imágenes con los demás juegos, el slogan que es ***“Para crecer Alegres y con Identidad de País”***, finalmente las instituciones que respaldan el proyecto

5.2 GRUPO META

La coyuntura referente a los juegos tradicionales en nuestra sociedad ha sido limitada por el apareamiento de las nuevas tecnologías, pero a pesar de este obstáculo se ha pretendido recuperar parte de nuestra identidad con lo tradicional, pues la familia es la fuente de conocimientos que los niños tienen para desarrollarse con su propia identidad y en la sociedad en la que viven.

Las experiencias de los niños por conocer actividades que sus padres realizaban en su infancia les permitió tener ganas de experimentar nuevas maneras de diversión a través de los juegos tradicionales, pues socializaron, se comunicaron con los demás sin importarles, raza, religión, clase social y se dieron cuenta que estar en contacto con el otro es importante siempre y cuando las actividades realizadas le permitan adquirir nuevos conocimientos y estar en actividad.

5.3 FAMILIA Y GRUPO META

La familia juega un pilar fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño pues ellos son la fuente del conocimiento, en el caso de los juegos tradicionales, ellos son los encargados de transmitir parte de la cultura e identidad a sus hijos, ya que los juegos tradicionales son parte de los mismos.

Los niños imitan lo que observan en sus casas, son quienes en sus cabecitas guardan la información que sus padres les dan, es este caso valga la redundancia los padres deben transmitir la tradición que sus antepasados les enseñaron, olvidándose por un momento de la utilización de las nuevas tecnologías.

Es necesario compartir, comunicarse y divertirse a través del juego con sus hijos, sin importar el lugar ni el tiempo, pues lo que interesa es el contacto que existe entre padre e hijo y viceversa, pues así los pequeños crecerán con una identidad bien definida a pesar de la influencia de las nuevas tecnologías y seguirán transmitiendo la cultura a sus nuevas generaciones.

5.4 PERSPECTIVAS Y PROYECCIONES

Con la utilización de medios de comunicación alternativos como son el tríptico, el afiche y el video se puede llegar a los grupos sociales y en especial a los niños que son el futuro de la patria, gracias a la información obtenida que se pretende difundir, que es el crecer alegres y con identidad con la práctica de los juegos tradicionales es necesario tomar en cuenta la estructura de cada uno de ellos para elaborar productos entendibles para que sean aceptados por los receptores sin ningún inconveniente.

En el caso del video es un material audiovisual que los niños accederán sin inconveniente pues observarán la recreación de los juegos tradicionales y como pueden compartir con sus familias y amigos sin importar el espacio ni el tiempo, para elaborarlos fue necesario reunir a un grupo de niños en la Guambrateca, explicarle cada una de las reglas y ponerlas en práctica para realizar las respectivas grabaciones, tomando como referencias el guión técnico y el literario y finalmente proceder a la edición con el asesoramiento de experimentados en la materia.

El Tríptico dará la información básica de que se trata cada uno de los juegos, con gráficos que agraden a los pequeños, finalmente el afiche impulsará a los niños a tener curiosidad por practicar, conocer y a retomar parte de nuestra cultura. Para el diseño de ambos fue necesario buscar imágenes que reflejen lo que se pretende mostrar, y se necesitó del asesoramiento de un diseñador gráfico para la elaboración de los mismos.

Es primordial la utilización de estos productos porque facilitan el conocimiento y reconocimiento de los juegos tradicionales que en el pasado los practicaron nuestros padres y abuelos, pues son la base de nuestra identidad cultural, ya que nos ayudan a comunicarnos, relacionarnos con el otro sin ningún problema.

5.5 APLICABILIDAD DE ESTUDIO

A las instituciones educativas se recomendaría tener espacio físico adecuado para la práctica de los juegos tradicionales pues ahí los pequeños podrán divertirse, compartir y desarrollarse sanamente con los demás.

A los profesionales de la educación fomentar el juego sano y la actividad física, pues las nuevas tecnologías en algunos casos han convertido a los niños en entes improductivos e individualistas que solo piensa en sí mismos y se olvidan de los demás.

Desde la familia es primordial que los padres enseñen a sus hijos los juegos tradicionales, pues son parte de la tradición que sus antepasados les han dejado y se deben transmitir sin importar el espacio y el tiempo, se debe retomar nuestra identidad.

Instituciones como el Ministerio de Educación, el Municipio y las Escuelas deberían comprometerse a enseñar a los niños lo importante que es rescatar nuestra identidad cultural con la creación de proyectos en los que participan de manera directa los involucrados que son los niños.

BIBLIOGRAFIA

- BARRIGA, López, Franklin, *El Folklore Ecuatoriano*, 1era Edición, Editorial Voluntad, Quito, 1980.
- BRAVO, Campo, Elías, *Folklore y Educación Popular*, 1era Edición, Editorial Voluntad, Quito, 1965.
- BARBERO, Martín, *De los Medios a las Mediaciones*, Editorial, Calí 1985.
- CARVALHO, Neto, Paulo, *Diccionario de Folklore Ecuatoriano*, Quito, 1964.
- CASTRO, Juan Pablo, *Síntesis de la Materia Teoría de la Imagen*, Escuela de Comunicación Social, Cuarto Semestre.
- CRESPO, de Salvador, Teresa, *Baúl de los Tesoros. Nueva Antología de Literatura Infantil*, Biblioteca ecuatoriana de la familia, Quito, 1991.
- ERIKSON, Erik H. y otros, *Juego y desarrollo*, Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona, España 1972.
- ESPINOZA, Apolo, Manuel, *Los mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural*, segunda edición, Transocial editores, Quito, 2000.
- HUZINGA, Johan, *Homo Ludens*, colección historia, segunda reimpresión, Alianza/Emece, Madrid, 2001
- MANTILLA, Oswaldo , *Juegos Populares de Antaño*, B&H producciones, Quito Ecuador, 1998.
- MATTELARD, Armand y Michéle, *Historias de las teorías de la Comunicación*, Editorial Paidós, Barcelona, 1997.
- PARRA, Germán, *Bases Epistemológicas de la Educomunicación*, Editorial Abya Yala, Quito, 2000.
- PIAGET. Jean. *A Donde va la Educación* 1982 4ta edición. Edit. Teide, S.A. Barcelona. 1982 pp. (40-68).
- PIAGET, J. *El criterio moral en el niño*, Barcelona, Fontanella, 1971.
- PIAGET, J. *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires, Psique, 1973.

- REYES, Navia, Rosa Mercedes, *El Juego Procesos de Desarrollo y Socialización*, Editorial José Vicente Joven, Santa Fe de Bogotá, 1999.
- SEGOVIA, Fausto, *Juegos populares del Ecuador*, Colección Documentos Técnicos, DINADER, Quito, 1980.
- SUAREZ, Xavier, Tesis “ *Manual para la elaboración de documentales Fundación Cámara de Comercio*” Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social.

ANEXOS

Anexo 1
Croquis de la ubicación de la Guambrateca



Anexo 2
Encuesta Juegos Tradicionales

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PROYECTO: SOCIALIZACION EN LAS ESCUELAS MUNICIPALES DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES, MEDIANTE PRODUCTOS COMUNICATIVOS.

RESPONSABLE: KARLA LUCERO BENAVIDES

- LLENE LOS DATOS PERSONALES
- MARQUE CON UNA X SU RESPUESTA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:.....

EDAD:

GRADO:

1. ¿Que clase de juegos prefieres?

..... Tecnológicos

..... Tradicionales

2. De los juegos que se mencionan a continuación ¿cuáles has jugado?

..... Canicas

..... Trompo

..... Rayuela

..... Sin que te roce

..... Palo Encebado

..... Territorio

..... Ollitas Encantadas

..... Cebolla

..... Soga

..... El Puente se ha caído

3. ¿Quién te enseñó estos juegos?

..... Padres Abuelos Amigos
..... Guambrateca Escuela Otro

4. ¿Crees que es importante que se retomen los juegos tradicionales para rescatar parte de nuestra identidad cultural, los procesos de socialización y comunicación, que por la influencia de las nuevas tecnologías se están perdiendo?

..... Sí No
----------	----------

¿Por que?

.....

.....

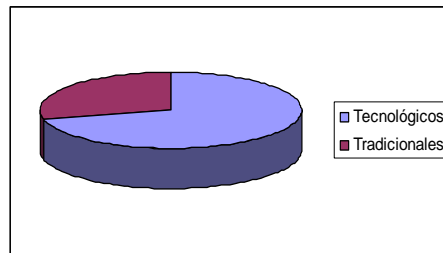
GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3

Tabulación de la Encuesta

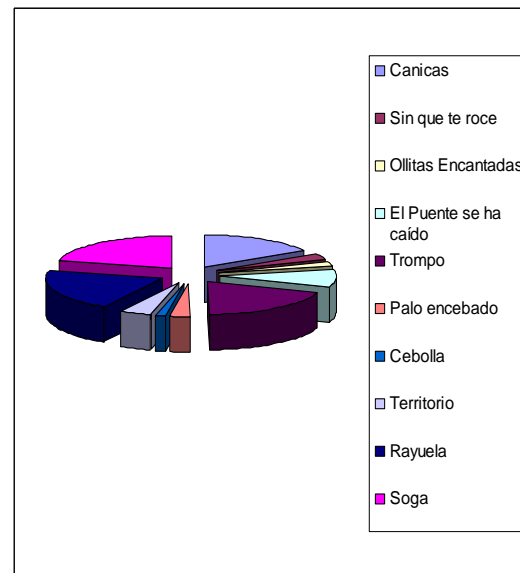
1. ¿Qué clase de juegos prefieres?

Tecnológicos	50
Tradicionales	20
Total	70



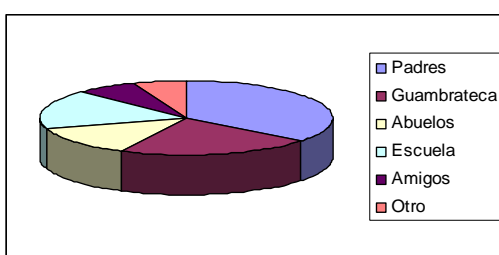
2. De los juegos que se mencionan a continuación cuáles has jugado?

Canicas	55
Sin que te roce	10
Ollitas Encantadas	8
El Puente se ha caído	30
Trompo	65
Palo encebado	9
Cebolla	5
Territorio	15
Rayuela	70
Soga	70
Total	337



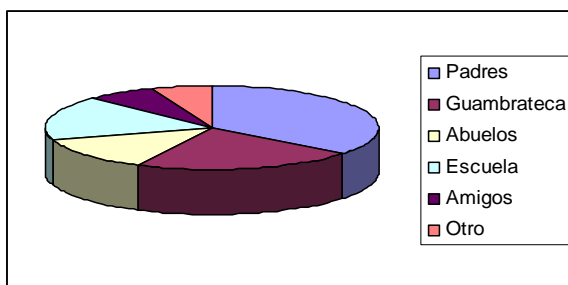
3. ¿Quién te enseñó estos juegos?

Padres	25
Guambrateca	15
Abuelos	9
Escuela	12
Amigos	5
Otro	4
Total	70



4. ¿Crees que es importante que se retomen los juegos tradicionales para rescatar parte de nuestra identidad cultural, los procesos de socialización y comunicación, que por la influencia de las nuevas tecnologías se están perdiendo?

SI	54
NO	16
Total	70



Anexo 4

Guía de Entrevistados especialistas en Juegos Tradicionales

1. ¿Cómo recuerda a los juegos tradicionales?
2. ¿Qué importancia tuvieron Los Juegos Tradicionales?
3. ¿Cuales fueron los juegos tradicionales más representativos?
4. ¿Hoy en día que valor tienen los juegos tradicionales dentro de la sociedad?
5. ¿Se sigue practicando los juegos tradicionales?
6. ¿En que lugares se realizaban los juegos tradicionales?

Anexo 5

Guía de entrevistas a especialistas en Juegos Tradicionales

- Lcdo. Oswaldo Mantilla, Periodista Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Sr. Jorge Ribadeneira “El Macizo”, artesano de los tradicionales trompos en el Barrio de San Roque.
- Lcda. Francis Vásquez, Directora de la Guambrateca, Municipio de Quito.
- Sr. Iván Lovato, Promotor Cultural de la Guambrateca, Municipio de Quito
- Sr. Fabián Lucero, Promotor Cultural de Parroquias, Municipio de Quito.
- Sr. José Navarrete, Promotor Cultural de la Guambrateca, Municipio de Quito.

Anexo 6

Fotografías de los juegos Tradicionales



